Softwareversion 6.26

Bedienungsanleitung

DIE BELEUCHTUNGSSTEUERUNG

INHALTSVERZEICHNIS

1. EINLEITUNG

Softwarefunktionen

Control Board

- Hauptfenster, in dem auf alle anderen Fenster zugegriffen werden kann.

Setup

- Erstellt neue Geräteprofile oder Auswahl aus einer internen Bibliothek
- Weist automatisch DMX-Adressen zum Auflisten von Geräten zu
- Weist Geräteeinstellungen für die 3D-Ansicht zu
- Definiert Kanalkonfigurationen und Werte
- Importiert benutzerdefinierte Symbole für die Nutzung mit Goborädern

Editor

- Einfache Programmierschritte, Szenen und Shows
- Bis zu 600 Schritte pro Szene
- Zugriff auf integrierte Makros (über den Generator)
- On-Screen-Farb- und Gobo-Auswahl
- On-Screen-2D Ansicht
- Größenänderung der Bühne für mehrere Veranstaltungsorte mit den gleichen Szenen (nur Generator)
- Unbegrenzte Szenen (beim Benutzen eines Computers)

Live

- Gleichzeitige Wiedergabe von mehreren Beleuchtungsszenen (ebenenweise)
- Vollständig vom Benutzer konfigurierbar
- Separate Fenster (Boards) mit unbegrenzten Seiten pro Fenster
- Auslösen von Szenen durch Mausklicken, Tastatur, Datum und Zeit, manuelle BPM (Musik, MIDI und externes Auslösen durch DMX-Signal kommt bald)
- Wiedergabe-Timelines mit Beleuchtung, Audio und Video mit einem einzelnen Mausklick

Stand alone

- Auswahl einzelner Szenen zum Hochladen zum Interface (Box,D512, Remote und Ssa)
- Standalone-Szenen starten automatisch, wenn der Computer entfernt oder ausgeschaltet wurde
- Gleichzeitige Wiedergabe von mehreren Beleuchtungsszenen (ebenenweise) (nur mit Remote- und Ssa-Interface)

Export/Import

- Import und Export von fremden Shows
- Sicherungsdateien per E-Mail an Freunde oder Mitarbeiter schicken
- Sichern und Wiederherstellen einer unbegrenzten Anzahl von Shows

3DView

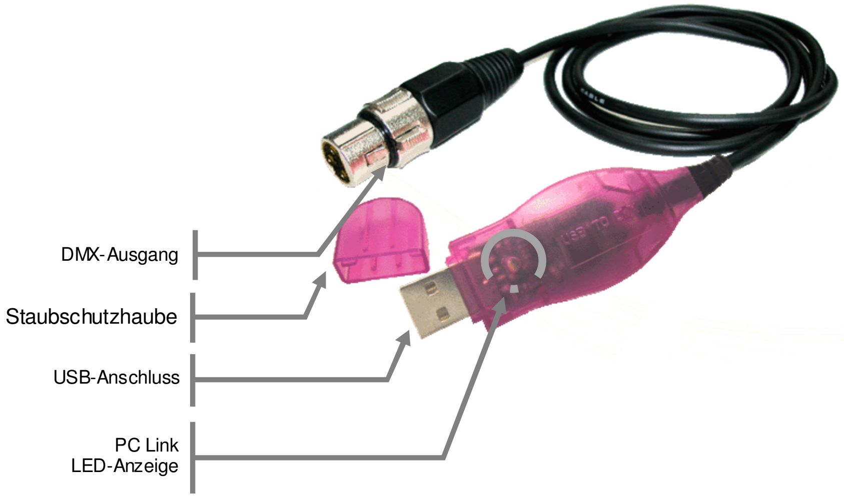
- Anzeige und Kontrolle einer vollständigen Show in Echtzeit von einem beliebigen Ansichtspunkt
- Import neuer 3D Objekte (mittels einer anderen CAD-Software erstellt) oder Auswahl aus der internen Bibliothek
- Ändern der Position, Orientierung, Skalierung und Farbe von Objekten
- Import benutzerdefinierter Bilder, zur Verwendung als Decke, Boden oder Wände

Timeline

- Synchronisierte Wiedergabe von Audio-, Video- und Bild-Dateien bei der Lightshow
- Einfache Layoutoptionen mit der visuellen Drag und Drop-Schnittstelle.

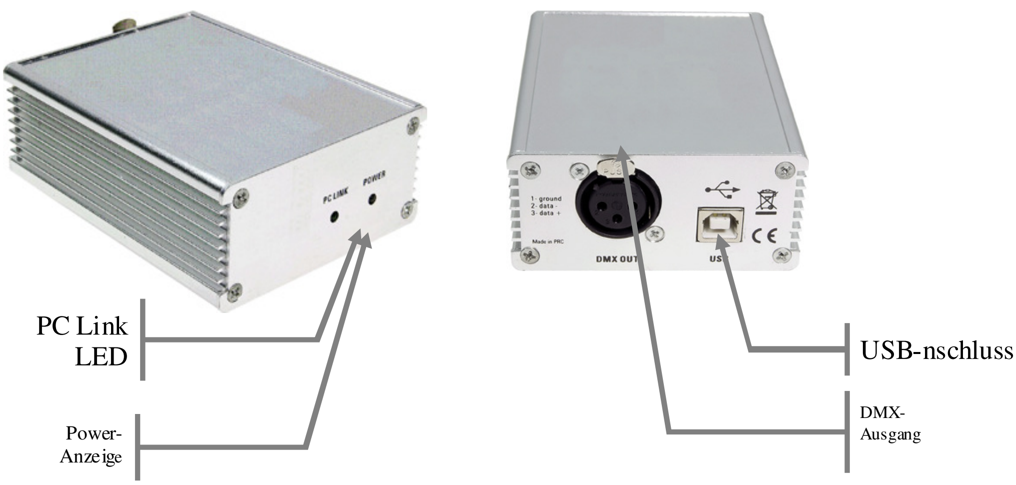
Interface-Cable

Produktübersicht (Cable)



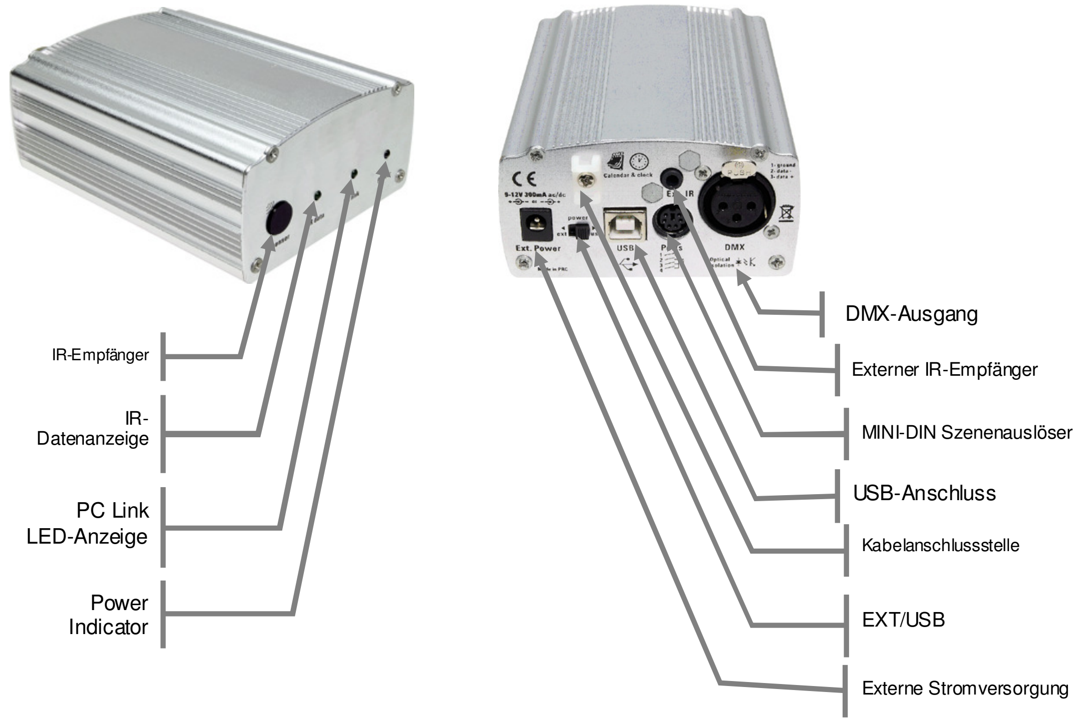
Interface D512

Produktübersicht (D512)



Interface Remote

Produktübersicht (Remote)



2. INTERFACES

Funktionen

Cable

- USB nach DMX-Cable
- 10 Fixtures mit maximal 100 DMX-Kanälen
- Unbegrenzte Shows bei Benutzung eines Computers
- 3D-Rendering ist NUR verfügbar, wenn dieses Interface NICHT angeschlossen ist

D512

- DMX-512 USB-Interface
- Anschluss mehrerer Interfaces für mehr Flexibilität
- Unbegrenzte Shows bei Benutzung eines Computers
- Wiedergabe einer Show ohne einen Computer

Remote

- DMX-512 USB-InterfaceAnschluss mehrerer Interfaces für mehr Flexibilität
- Mini-DIN-Anschluss für externes Auslösen
- Infrarotsensor für drahtloses Auslösen von Szenen
- Anschluss für Infraroterweiterung auf der Rückseite
- Wählbare Stromversorgungsoptionen: USB oder AC/DC
- Integrierte elektrische Isolation für DMX-Leitung
- Wiedergabe von bis zu 18 Shows ohne einen Computer (mit Geschwindigkeitssteuerung und ebenenweise)
- Unbegrenzte Shows bei Benutzung eines Computers
- Interner Kalender für Auslösung durch Datum u. Zeit ohne einen Computer

Stromversorgung

Cable

Dieses Interface wird vom USB-Bus versorgt. Während Betriebs an einem Computer wird es von der USB-Verbindung versorgt.

D512

Dieses Interface wird vom USB-Bus versorgt. Während Betriebs an einem Computer wird es von der USB-Verbindung versorgt.

Beim Betrieb im Standalone-Modus muss ein USB-Netzadapter zur Stromversorgung verwendet werden. Dieser Netzadapter ist separat erhältlich.

Remote

Dieses Interface wird vom USB-Bus versorgt. Während Betriebs an einem Computer wird es von der USB-Verbindung versorgt.

Beim Betrieb im Standalone-Modus muss ein USB-Netzadapter zur Stromversorgung verwendet werden. Die Ausgangsspannung des Adapters darf 12 VDC, 300 mA nicht überschreiten. Dieser Netzadapter ist separat erhältlich.

3. EINRICHTEN VON HARDWARE/SOFTWARE

Mindestanforderungen an die Hardware (ohne 3D-Visualisierung)

- Pentium 1 GHz mit 512 MB RAM unter Windows® XP (nur 32 Bit)
- Pentium 2 GHz mit 1 GB RAM unter Windows® Vista (nur 32 Bit)
- Pentium 2 GHz mit 1 GB RAM unter Windows® 7 (32 und 64 Bit)
- 100MB freier Festplattenplatz
- 1 CD-ROM-Laufwerk (nicht notwendig bei Versorgung über Internet)
- 1 USB-Anschluss

Mindestanforderungen an die Hardware (mit 3D-Visualisierung)

- Alle obenstehenden Anforderungen
- ATI Radeon™ 7000 oder NVIDIA® GeForce2 (Gobo-Anzeige deaktiviert)
- ATI Radeon™ 9000 oder NVIDIA® GeForce4 (max. 3D-Rendering)
- Berücksichtigt nicht den Multimediabetrieb auf dem Computer

Software Installation (Windows® XP, Vista & 7)

Es gibt zwei Möglichkeiten die Installationsdatei zu erhalten. Die Dateien, die auf der CD mitgeliefert wurden, die sich im Karton befindet, wenn Sie ein Interface von EFK® gekauft haben. Oder, die Datei kann vom Internet heruntergeladen werden. Dies wird empfohlen, um sicher zu sein, dass Sie die letzte Version der Software benutzen.

Der Computer zeigt die Interfaces mit verschiedenen Verweisen beim Installieren des Treibers an. Bitte siehe die untenstehende Liste für diese Verweise. *Diese Namen werden nur nach der Erstinstallation auf dem Computer angezeigt.*

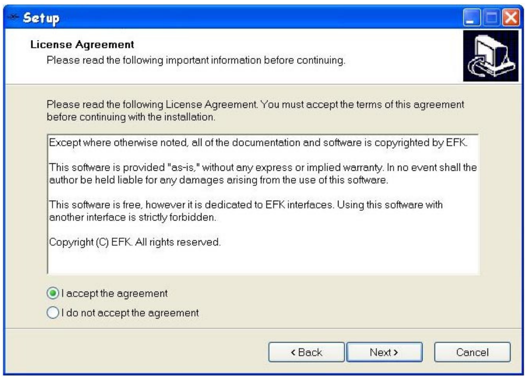
- **CABLE**
- **BOX**
- **PLUS**
- **D512**
- **REMOTE**

Bitte gehen Sie zu folgender Webadresse, um die Software herunterzuladen:
http://forum.thelightingcontroller.com (FAQ -> Erforderliche Dateien)

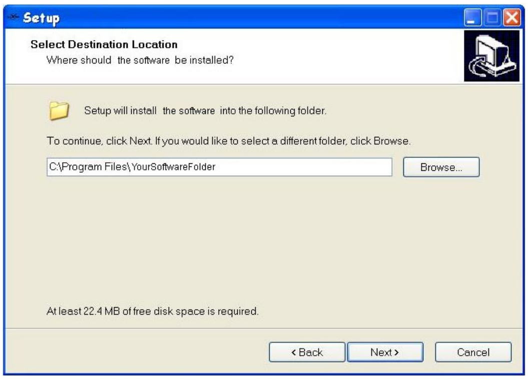
1. Doppelklicken Sie das Softwaresymbol, um die Softwareinstallation zu starten.
2. Klicken Sie zum Fortsetzen auf <**NEXT**>.



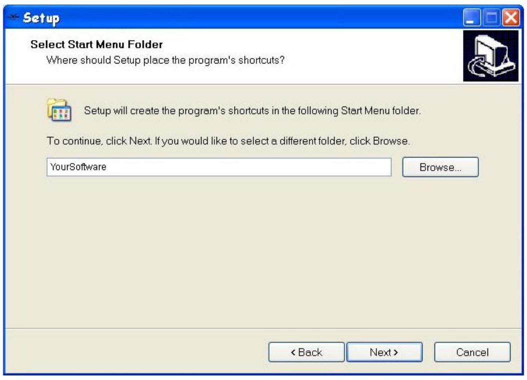
3. Wählen Sie auf der Lizenzvertragsseite die Option "**I accept the agreement**".
4. Klicken Sie zum Fortsetzen auf <**NEXT**>.



5. Wählen Sie das Installationsverzeichnis zum Installieren der Software. Das Standardverzeichnis ist C:\Programme\IhreSoftware und gewöhnlich müssen Sie nichts ändern.
6. Klicken Sie zum Fortsetzen auf <**NEXT**>.

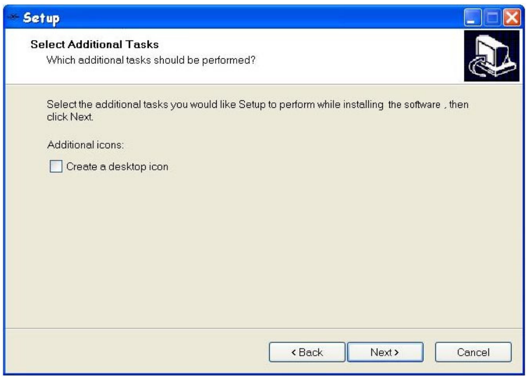


7. Wählen Sie einen Namen und Ort für Windows®, um den Startmenüordner zu erstellen.
8. Klicken Sie zum Fortsetzen auf <**NEXT**>.

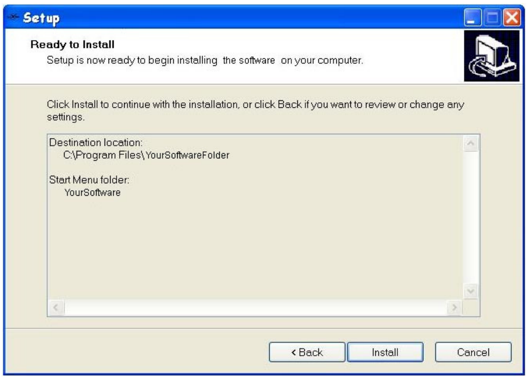


9. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen "**Create a desktop icon**" an, wenn Sie einen Ordner auf Ihrem Desktop erstellen möchten. Diese Aktion kann nicht rückgängig gemacht werden, deshalb ist es besser, den Ordner zu erstellen und ihn später ggf. zu löschen.

10. Klicken Sie zum Fortsetzen auf <**NEXT**>.



11. Bestätigen Sie die Einstellungen und klicken Sie zum Fortsetzen auf <**INSTALL**>.



12. Wenn die Installation abgeschlossen ist, klicken Sie zum Bestätigen auf <**FINISH**>.

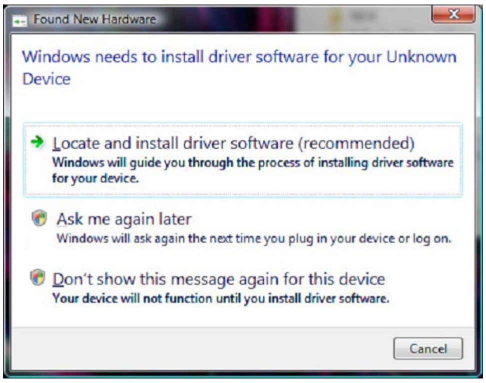
Sie müssen zum Installieren der Software als Administrator angemeldet sein.

Installation der Hardwaretreiber (Windows® Vista u. 7)

Nachdem die Software installiert wurde, ist es an der Zeit, das Interface mit dem Computer zu verbinden. Vergewissern Sie sich, dass die Software nicht läuft, während Sie das Interface am Computer anschließen. Um das Interface zu anzuschließen, befolgen Sie bitte die Anweisungen unten:

Diese Anweisungen erklären nicht die Sicherheitsmaßnahmen der „Benutzerkontenverwaltung", die in Windows® Vista integriert ist. Klicken Sie einfach auf <CONTINUE>, wenn dieses Fenster während der Installation erscheinen sollte.

1. Schließen Sie alle Softwarefenster
2. Schließen Sie das USB Cable auf der Rückseite des Interface und das andere Ende an einem freien USB-Port des Computers an.
3. Es wird eine Nachricht angezeigt, dass Windows® einen Treiber installieren muss. Klicken Sie auf "**Locate and install driver software**" und der Computer wird automatisch die Treiber suchen, die während der Softwareinstallation installiert wurden.



Dies kann einige Minuten dauern.

4. Eine Nachricht zeigt an, dass der Herausgeber kann nicht überprüft werden kann. Klicken Sie einfach „**Install this driver software anyway**", um mit der Installation fortzufahren.



5. Es wird eine Nachricht angezeigt, dass die Treiberinstallation erfolgreich war.

Treiberinstallation (Windows® XP)

Nachdem die Software installiert wurde, ist es an der Zeit, das Interface mit dem Computer zu verbinden. Vergewissern Sie sich, dass die Software nicht läuft, während Sie das Interface am Computer anschließen. Um das Interface zu anzuschließen, befolgen Sie bitte die Anweisungen unten:

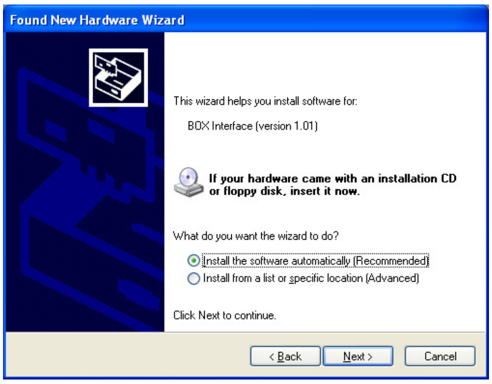
Es muss für jedes Interface ein Treiber installiert werden, das am Computer angeschlossen wurde.

1. Schließen Sie alle Softwarefenster
2. Schließen Sie das USB Cable auf der Rückseite des Interface und das andere Ende an einem freien USB-Port des Computers an. Der „Found New Hardware"-Assistent muss beendet werden, damit der Computer mit dem Interface kommunizieren kann.

3. Wenn Windows® XP Sie fragt, ob mittels “**Connect to Windows® Update to search for software**” nach Software gesucht werden soll, wählen Sie “No, not this time”.
4. Klicken Sie zum Fortsetzen auf <**NEXT**>.



5. Wählen Sie im nächsten Fenster die Option “Install the software automatically (recommended)”.



6. Wenn das folgende Fenster sich öffnet, das der Treiber den Windows® Logo-Kompatibilitätstest nicht bestanden. Klicken Sie einfach auf<**CONTINUE ANYWAY**>, um die Installation fortzusetzen.



7. Wenn die Installation abgeschlossen ist, klicken Sie auf <**FINISH**>, das Fenster schließt sich und ein Popup-Fenster wird angezeigt, dass die Treiberinstallation erfolgreich war.

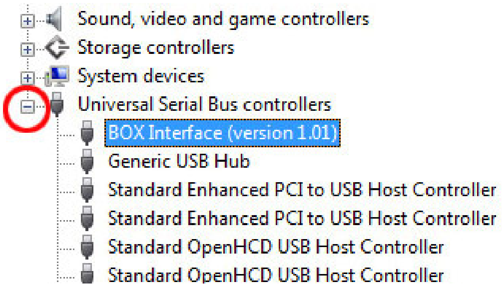
Treiber-Installation (Mac OSX)

Unter MacOS sind keine Treiber erforderlich.

Treiberneuinstallation (Windows® Vista u. 7)

Wenn die Treiberinstallation fehlgeschlagen ist oder Sie den Treiber aus irgendeinem Grund erneut installieren müssen, kann der Treiber manuell installiert werden. Bitte befolgen Sie die Anweisungen unten:

1. Klicken Sie **[START>SYSTEMSTEUERUNG>SYSTEM> GERÄTEMANAGER]**, um auf die Hardwaregeräte auf Ihrem Computer zuzugreifen.
2. Erweitern Sie den Abschnitt “**Universal Serial Bus Controllers**” durch Anklicken des kleinen Quadrats links.



3. Heben Sie “BOX Interface (version x.xx)” oder “USB Plus interface) hervor und wählen Sie auf der obersten Menüleiste die Option “**Deinstallieren**”. Dies deinstalliert alle mit dem Interface verbundenen Treiber.

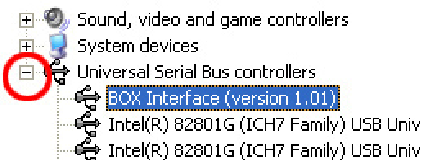
4. Klicken Sie auch in der obersten Menüleiste auf “**scan for hardware changes**”, damit der Computer neue Hardware automatisch erkennt.

5. Der Computer wird automatisch durchsucht und installiert die notwendigen Treiber für dieses Gerät.

Treiberneuinstallation (Windows® XP)

Wenn die Treiberinstallation fehlgeschlagen ist oder Sie den Treiber aus irgendeinem Grund erneut installieren müssen, kann der Treiber manuell installiert werden. Bitte befolgen Sie die Anweisungen unten:

1. Klicken Sie **[START>CONTROL PANEL>SYSTEM >HARDWARE>DEVICE MANAGER]**, um auf die Hardwaregeräte auf Ihrem Computer zuzugreifen.
2. Erweitern Sie den Abschnitt “**Universal Serial Bus Controllers**” durch Anklicken des kleinen Quadrats links.

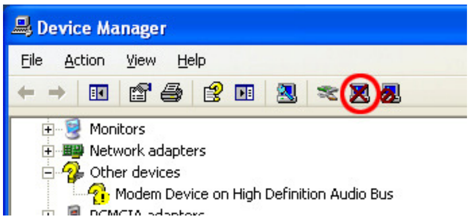


Interface-Fehlerbehebung

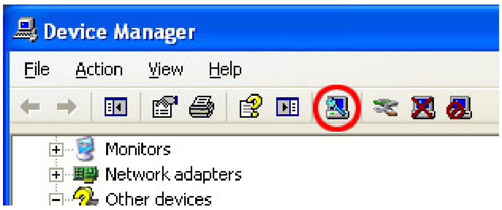
Wenn die Treiberinstallation erfolgreich war, werden folgende Ausgaben angezeigt, wenn die Software das Interface steuert.

1. Die LED-Anzeigen müssen folgendermaßen interpretiert werden:
   - D512: "PC Link" LED blinkt
   - Remote: "PC Link" LED blinkt
   - Box: „Standalone“ LED AUS
   - Ssa: "PC Link" LED EIN
   - Cable: "PC Link" LED blinkt
2. Die Software zeigt beim Starten folgendes an:
   - Interface gefunden
   - Die entsprechenden Interfacenamen

3. Heben Sie “BOX Interface (version x.xx)” oder “USB Plus interface, CABLE, REMOTE oder D512) hervor und wählen Sie auf der obersten Menüleiste die Option “**Deinstallieren**”. Dies deinstalliert alle mit dem Interface verbundenen Treiber.



4. Klicken Sie auch in der obersten Menüleiste auf “**scan for hardware changes**”, damit der Computer neue Hardware automatisch erkennt.



5. Wiederholen Sie die gleichen Schritte wie bei „*Hardwareinstallation (Windows® XP)*”, um den Treiber erneut zu installieren.
6. Eine Popup-Meldung unten rechts auf dem Monitor zeigt an, dass die Treiberinstallation erfolgreich war und das Gerät betriebsbereit ist.

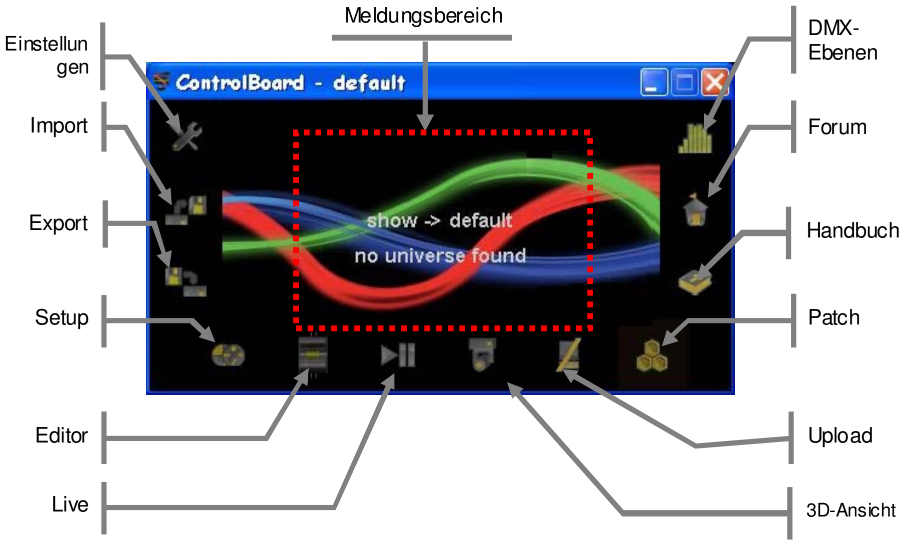
4. ÜBERSICHT

Control Board

Meldungsbereich

Der *Meldungsbereich* zeigt folgende Informationen an:

- Aktueller Show (Name).
- Anzahl der Universen
- Namen von Interfaces (falls vorhanden)



Setup

Persönliche Fixtures

Persönlichen Fixtures zeigt die Fixtures an, die in die aktuelle Show geladen wurden.

Das Hinzufügen von Fixtures zu diesem Bereich fügen diese nicht zum DMX-Patch hinzu. Ein zusätzlicher Schritt ist notwendig, um die Aufgabe abzuschließen.

Fixture 3D-Ansichtseinstellungen

Die *Fixture 3D-Ansichtseinstellungen* zeigt die [**3D-Ansicht**]-Kanäle der ausgewählten Fixture an. Dies beeinflusst nicht die Programmierung des angeschlossenen Fixture. Es beeinflusst das Aussehen des Fixture in der [**3D-Ansicht**].

Fixture-Kanäle

Die Fixture-Kanäle zeigen die Kanäle des ausgewählten Fixture an. Wenn ein Fixture ausgewählt wurde, können die Kanäle modifiziert werden (Ausschneiden, Kopieren, Einfügen, Einsetzen und Hinzufügen).

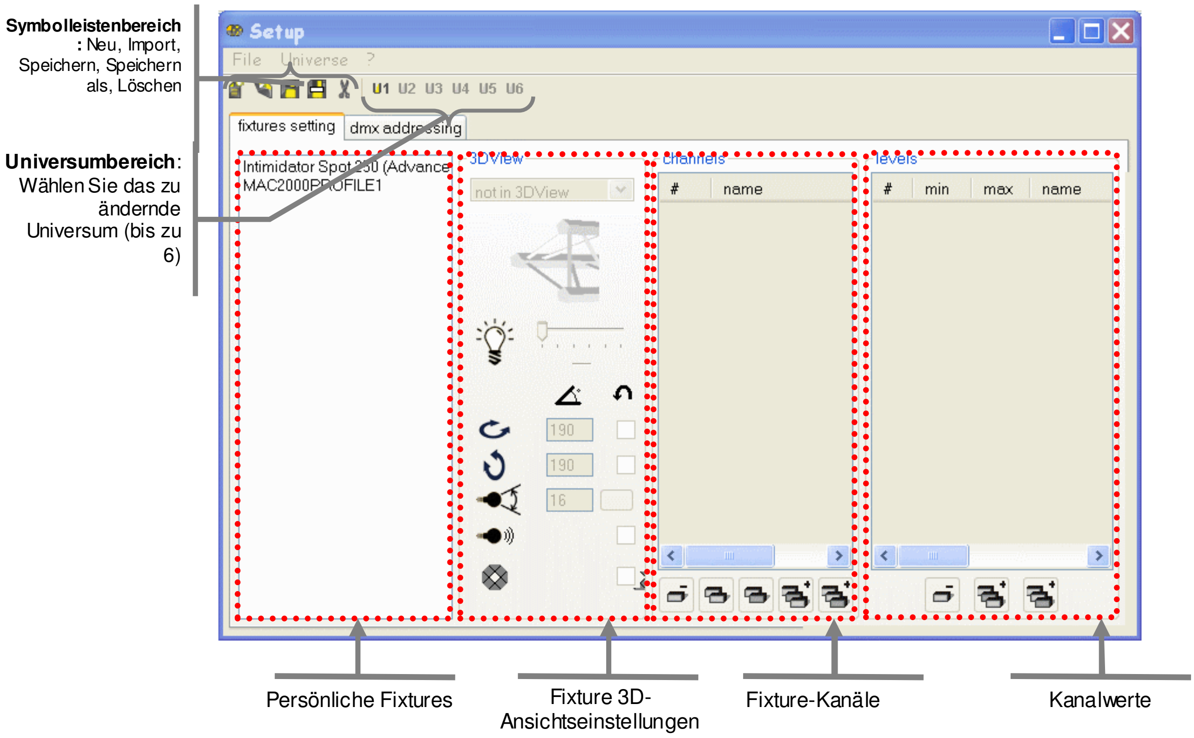
Kanalebenen

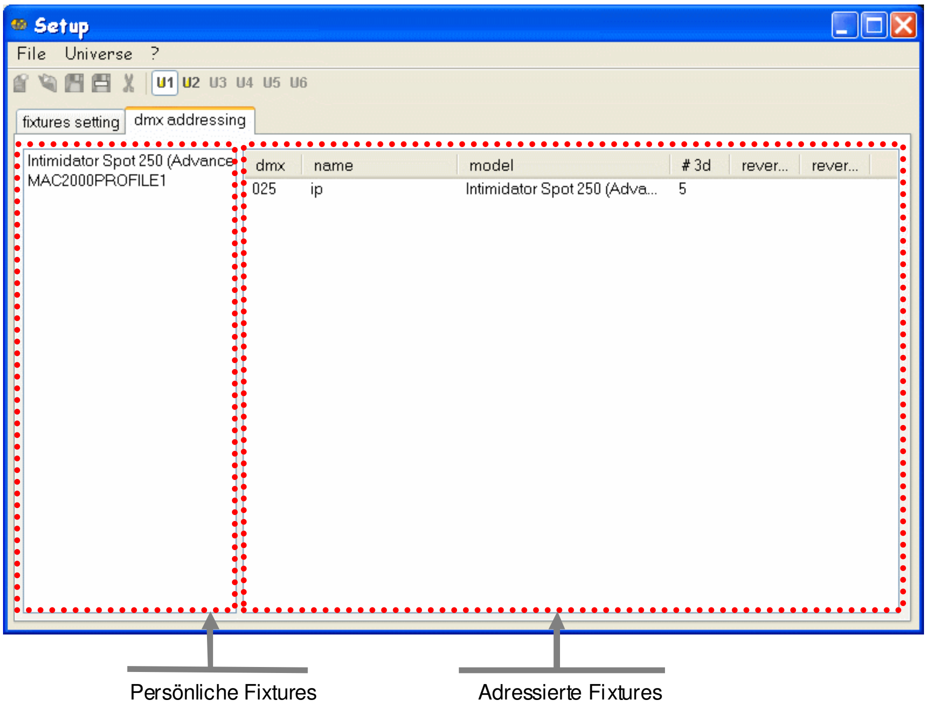
Die *Kanalebenen* zeigen die Kanalebenen des ausgewählten Fixture an. Wenn ein Kanal ausgewählt wurde, können die Ebenen modifiziert werden (Ausschneiden, Einsetzen und Hinzufügen).

Adressierte Fixtures

Die *Adressierten Fixtures* zeigen den aktuellen **DMX**-Patch an. Wenn ein Fixture ausgewählt wurde, können sie werden (**DMX**-Adresse, Name, umgekehrt Schwenken/Neigen, Universum)

Setup (Fortsetzung)





Die Kanalwerte zeigen die Kanalebenen des ausgewählten Fixtures an. Wenn ein Kanal ausgewählt wurde, können die Ebenen modifiziert werden (Ausschneiden, Einsetzen und Hinzufügen).

Editor

Schwenken/Neigen, RGB-Bereich

Schwenken/Neigen, RGB-Bereich modifiziert die folgenden Attribute:

- Position für Schwenken/Neigen
- Rot, Grün, Blau verwenden eine Farbpalette

Schrittbereich

Schrittbereich modifiziert die folgenden Attribute:

- Schritt: Löschen, Kopieren, Einfügen, Einsetzen, Hinzufügen
- Schrittname
- Schrittdauer
- Direkter Zugriff auf die Schrittauswahl

2D-Ansicht

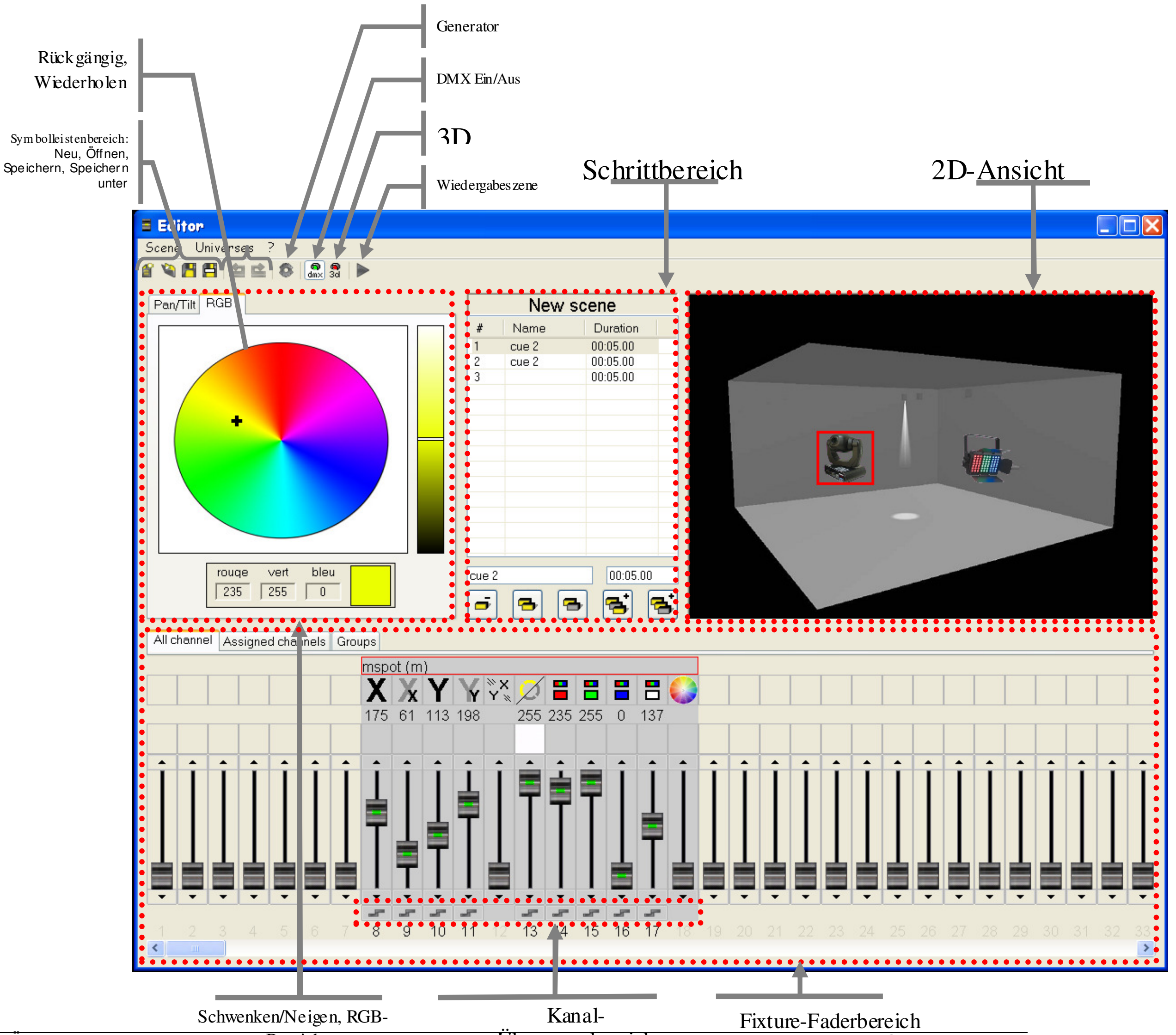
Die *2D-Ansicht* greift auf folgende Funktionen zu:

- Direkte Fixtureauswahl in Bildform
- Auswählen eines Fixture, wählt sie auch im *Fixture-Faderbereich*

Fixture-Faderbereich

Der *Fixture-Faderbereich* greift auf folgende Funktionen zu:

- Direkte Manipulation der Attibute in Faderform
- Gruppenzuweisung und Wiederherstellung für bequemere Programmierung



Live-Buttons

Boardauswahl

Die *Boardauswahleiste* modifiziert die folgenden Attribute:

- Ansicht der aktuellen Seite
- Szenen zur aktuellen Seite hinzufügen
- Seitenoptionen modifizieren

Szenenbereich

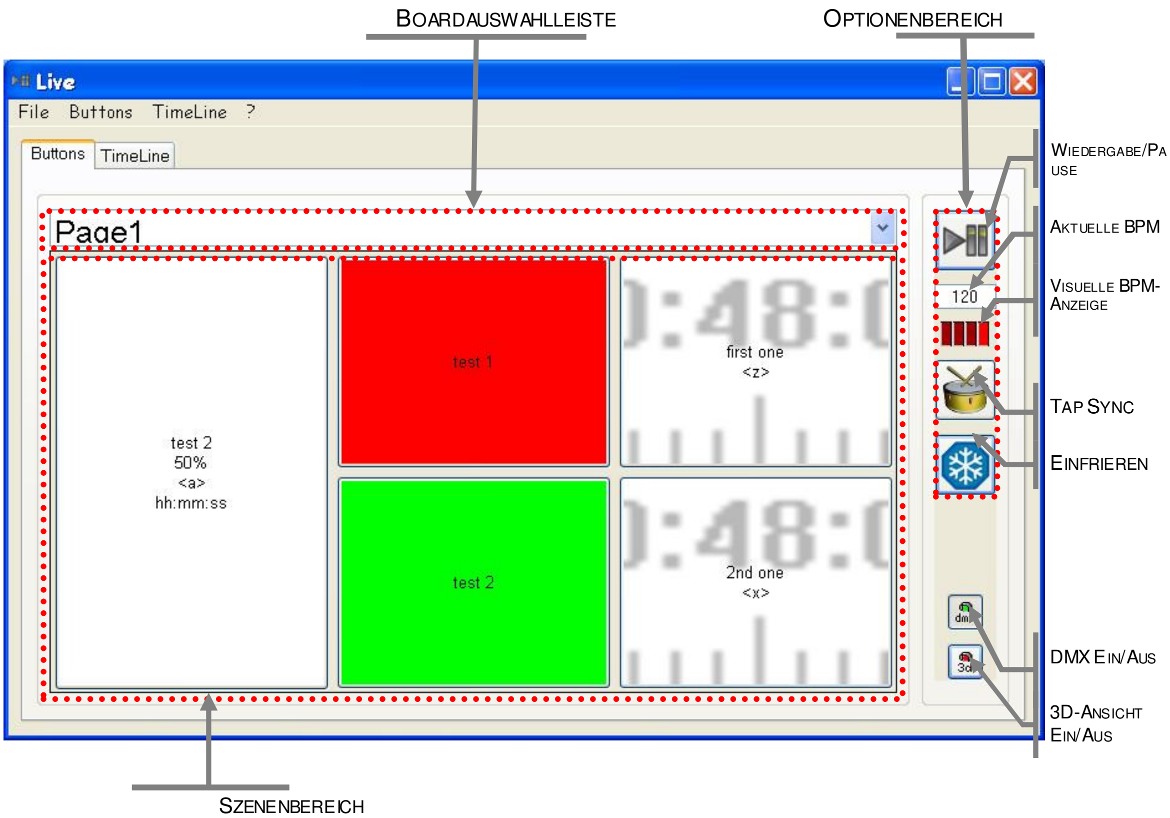
Der *Szenenbereich* modifiziert die folgenden Attribute:

- Direkte Szenenauslösung
- Szenen-Wiedergabegeschwindigkeit
- Änderung der Auslösemethode

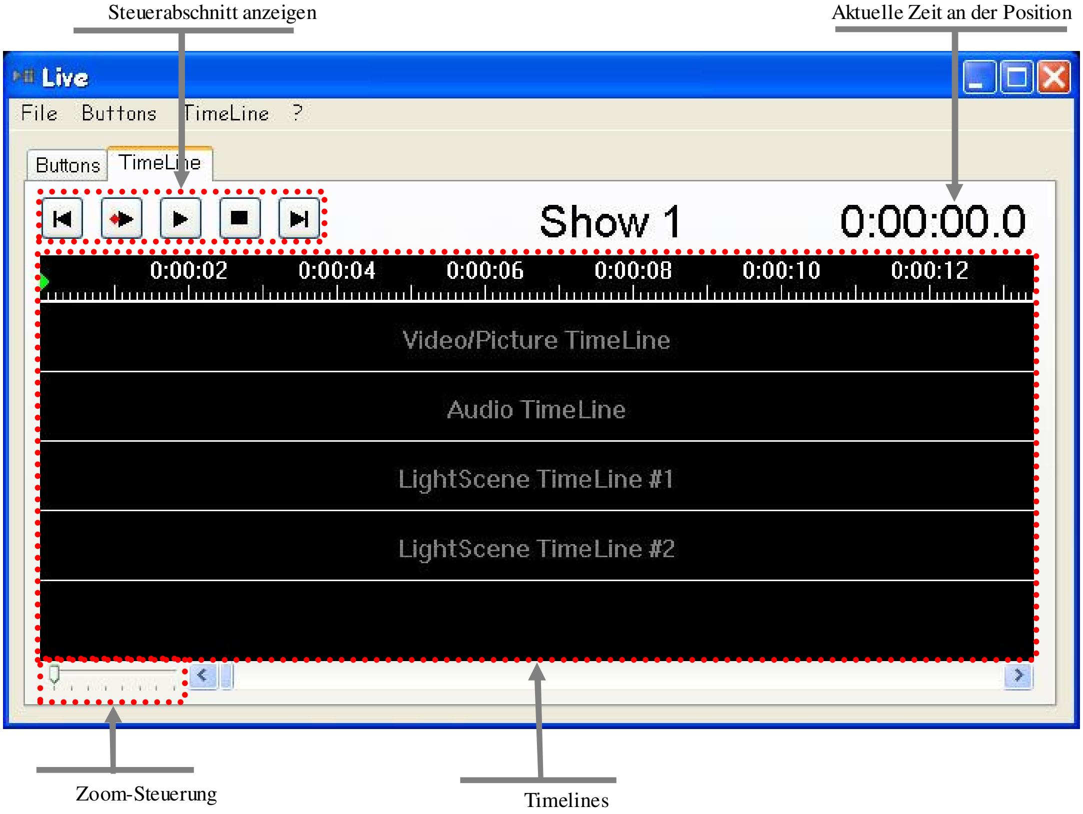
Optionenbereich

Der *Optionenbereich* modifiziert die folgenden Attribute:

- Wiedergabe/Pause-Taste
- Aktuelle BPM (auch manuelle Eingabe möglich)
- Tap Sync (mehrmals Drücken, um die aktuellen BPM zu ändern)
- Einfrieren (friert die gesamten DMX-Ausgänge des Live-Fensters bis zum aktuellen Schritt ein)
- DMX Ein/Aus (doppelt als eine Blackoutfunktion)
- 3D-Ansicht Ein/Aus (ermöglicht die Wiedergabe im Fenster der 3D-Ansicht)



Live-Timeline



Steuerabschnitt anzeigen

Steuerabschnitt anzeigen ändert die folgenden Attribute:

- Zum Anfang gehen
- Wiedergabe ab der roten Markierung
- Wiedergabe ab der aktuellen Position
- Stopp
- Zum Ende gehen

Aktuelle Zeit an der Position

Aktuelle Zeit an der Position zeigt folgendes Attribut an:

- Aktuelle Pauseposition, aktueller Fortschritt in der Show

Zoom-Steuerung

Die *Zoom-Steuerung* modifiziert die folgenden Attribute:

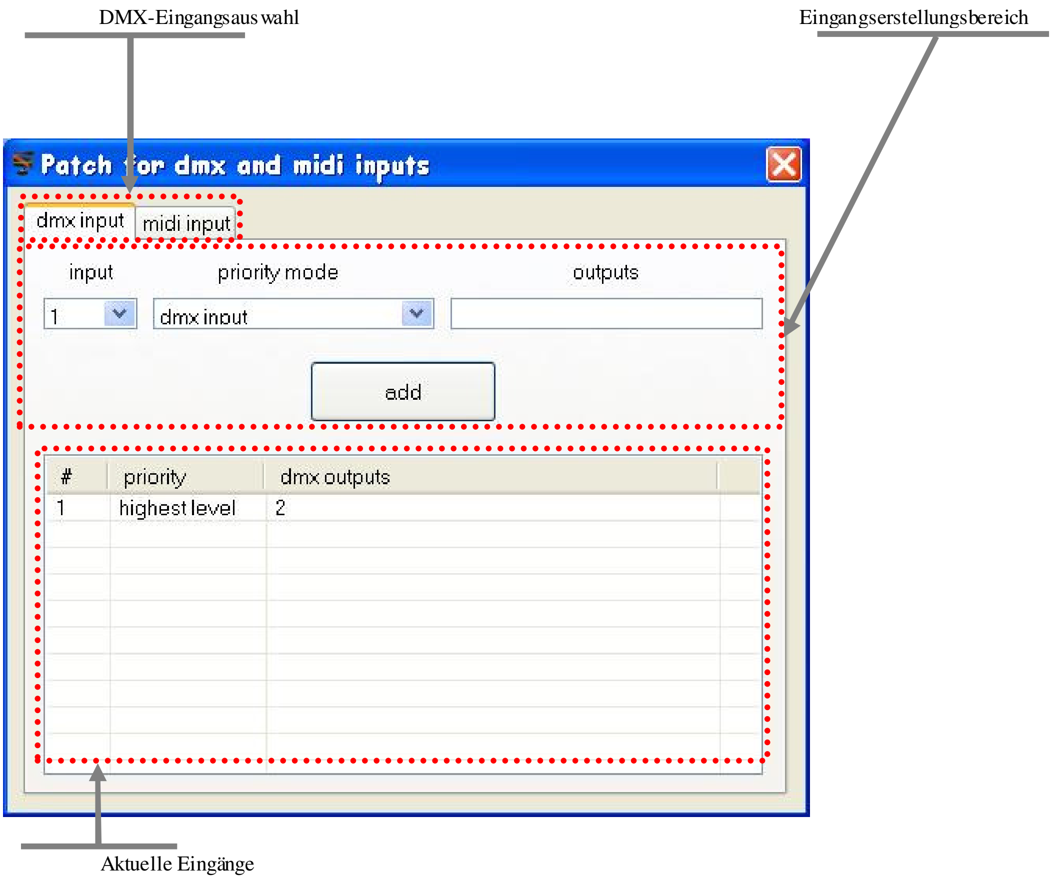
- Ändern der Auflösung der Timeline. Dies ist nützlich, wenn es auf Präzision ankommt

Timelines

Timelines zeigt folgende Attribute an:

- Layout jeder einzelnen Timeline, einschließlich der Video/Bild-, Audio- und 2-10 Beleuchtungsszene-Timelines
- Position der STOPP und AUS-Markierungen
- Position der roten Markierung
- Position der grünen Markierung

Patch DMX-Eingang



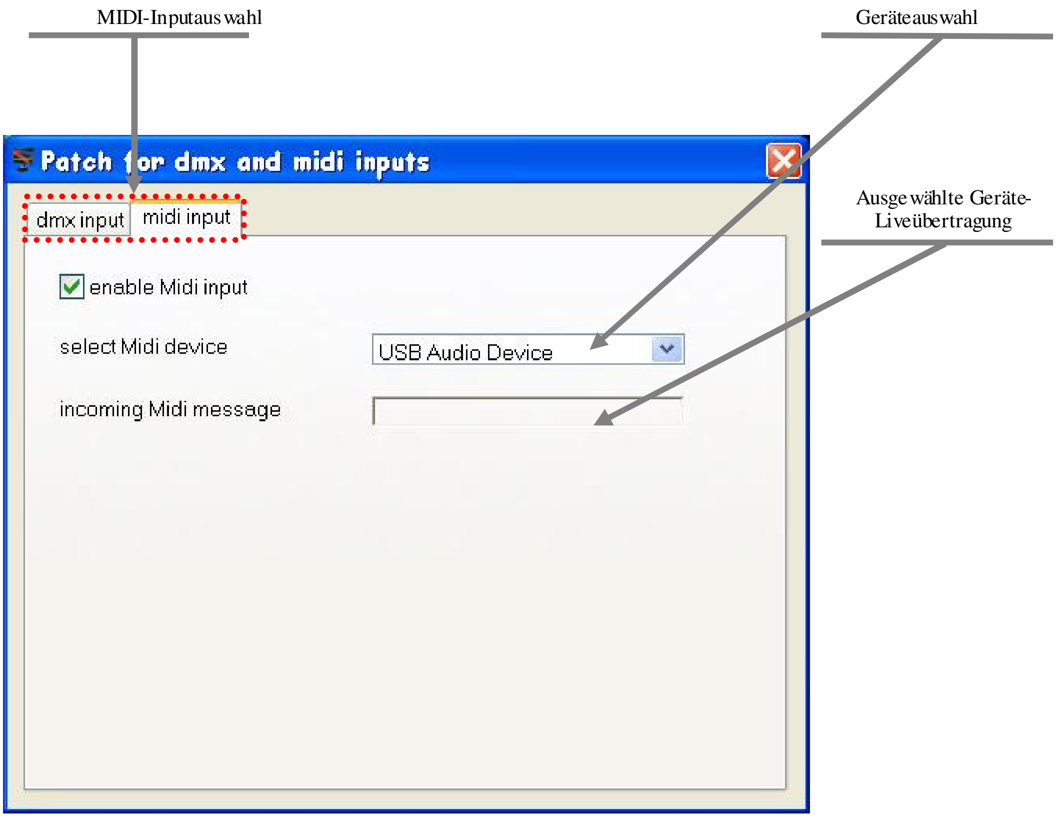
Eingangserstellungsbereich

Im *Eingangserstellungsbereich* werden neue DMX-Eingangszuweisungen erstellt. Die folgenden Attribute können in diesem Bereich geändert werden.

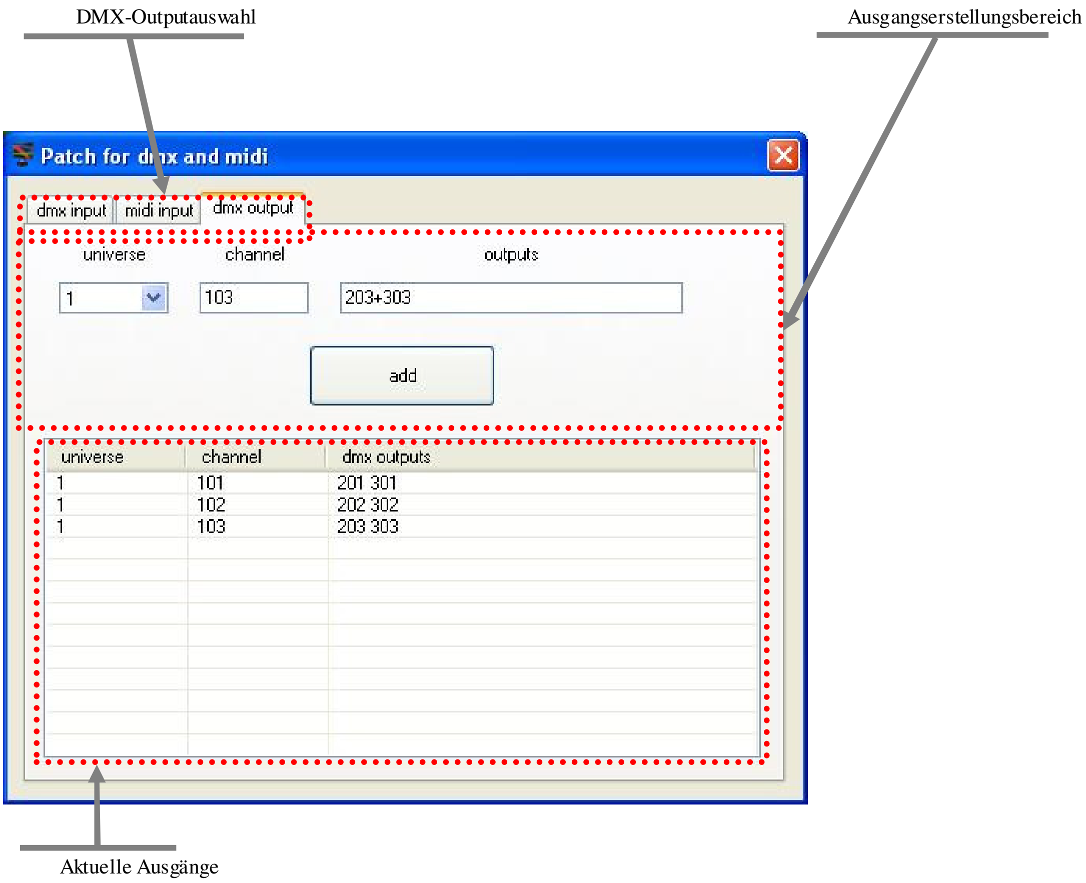
- DMX-Eingangsadresse
- Prioritätstyp (DMX-Eingang, Software, HTP)
- Ausgangszuweisungen

Der DMX-Eingang ist derzeit nur für das erste Universum verfügbar.

Patch MIDI-Eingang



Patch DMX-Ausgang



5. PROGRAMMIERUNG

Programmierungskonzept

Es gibt 3 Hauptfenster zum Programmieren einer Show. Dies sind das **Setup-, Editor** und **Live**-Fenster.

Setup (Patch): Ordnet die DMX-Startadressen den Fixtures zu, die programmiert werden sollen

Editor: Programmiert mehrere Szenen und speichert diese auf der Festplatte

Live-Buttons: Importiert die Szenen, die in dem Editor-Fenster programmiert wurde und gibt sie durch Drücken einer einzigen Taste wieder

***Das* EDITOR-FENSTER *hat eine höhere Priorität als das* LIVE-FENSTER.**
***Wenn das LIVE-FENSTER einen DMX-Kanal steuert und es wird auch ein DMX-Kanal im EDITOR-FENSTER gesteuert, erhält der Kanal die Priorität vom EDITOR-FENSTER* (Es sind nur aktive Kanäle im EDITOR-FENSTER betroffen.)**

Die Überlagerung ist zwischen den 2 Fenstern möglich (Editor und Live).

Erstellen eines Fixture-Profils (Beispiel)

Die Software kann Fixtureprofile direkt erstellen.

Dieses Profil wird für den LED PAR 64-Tri erstellt. Dieses Fixture verfügt über zwei Betriebsarten. Wir werden die 3-Kanal-Betriebsart verwenden.

Das Fixture verfügt über die folgenden Kanäle: Rot, Grün und Blau. Bitte beachten Sie die folgenden Schritte für ein Beispiel zur Gestaltung eines Fixtureprofils.

1. Drücken Sie **<New Fixture>.**
2. Geben Sie in dem angezeigten Fenster einen Namen für das Fixtureprofil ein: LED PAR 64-Tri. Drücken Sie <**OK**>. Der Name sollte nun in *Persönliche Fixtures* angezeigt werden.
3. Drücken Sie im Kanalbereich dreimal <**add channel**>. Es sollten nun drei Kanäle mit dem Namen angezeigt werden: **???.**
4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den ersten Kanal und klicken Sie mit der linken Maustaste auf <**EDIT**>. Das *Unterfenster Infos* zum eingestellten Kanal sollte sich nun öffnen.
5. Suchen Sie "rot", klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Wort und drücken Sie <ok>. Das Unterfenster schließt sich automatisch und im Kanalbereich werden der erste Kanalname und das Symbol in die Auswahl geändert.
6. Befolgen Sie die gleichen Schritte wie oben, um den Kanal 2 und 3 jeweils auf grün und blau einzustellen.
7. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf Kanal 1
8. Drücken Sie im *Ebenenbereich* auf <**add level**>.
9. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die neue Ebene, die angezeigt wird.
10. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf diese Ebene und mit der linken Maustaste auf "Bearbeiten". Ein Unterfenster-Fenster öffnet sich mit dem Titel Infos zum *Einstellen der Ebene*.
11. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf Dimmer und stellen Sie den max. Wert von 255 ein.
12. Drücken Sie <**OK**>.
13. Verwenden Sie das gleiche Verfahren für die Kanäle zwei und drei.

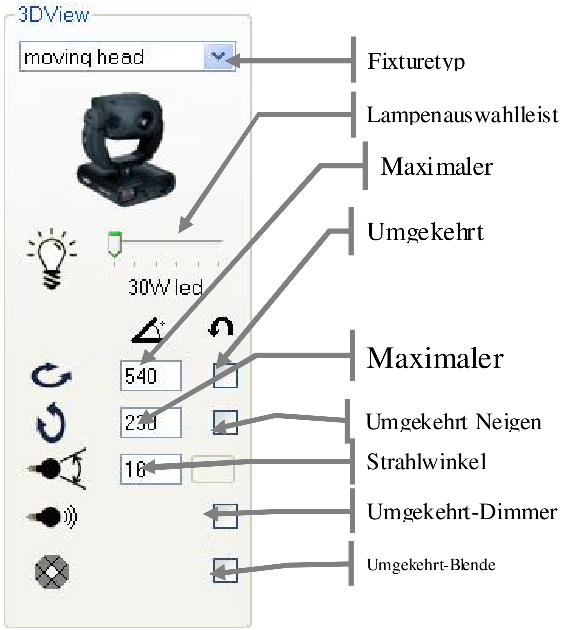
3D-Ansichtbereich

Um die Parameter der 3D-Ansicht für dieses Fixture (LED PAR 64-Tri) einzustellen, siehe folgende Anweisungen.

1. Wählen Sie in der Dropdown-Leiste dieses Fixture als Farbwechsler.
2. Ziehen Sie die Lampenauswahl auf die **60W-LED**.

Je höher die LED-Leistung hier ist, desto heller wird das Fixture auf dem Fenster der 3D-Ansicht angezeigt.

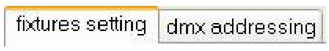
3. Stellen Sie den Abstrahlwinkel auf **22°** passend für das Fixture ein (siehe die Spezifikationen des Fixture).
4. Dieses Fixture ist nun vollständig. Speichern Sie das Fixture.



DMX-Patchen

Um ein Fixture im Editor-Fenster anzuzeigen, müssen Sie sie zunächst zum DMX-Patch im Setup-Fenster hinzufügen. Bitte beachten Sie die nachstehenden Anweisungen, um die LED PAR 64-Tri zum DMX-Patch hinzufügen.

1. Wechseln Sie zur Seiten-Registerkarte im Setup-Fenster von **fixtures setting** zu **dmx addressing**.



2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf LED PAR 64-Tri dies hervor und rufen Sie die Option "Fixture zur dmx-Liste hinzufügen". Klicken Sie auf diese Option.
3. Das Untermenü "DMX-Adressierungseinstellung" öffnet sich. Lassen Sie bei Start ab DMX-Adresse 001 dieses Fixture ausgeschaltet. Wir werden den Klon auf 4 einstellen. Es ist auch notwendig, einen Namen für dieses Fixture einzugeben. Mit diesem Namen können wir das Fixture während der Programmierung leicht auf dem Editor-Fenster erkennen.
4. Drücken Sie <**Save**>. Das Fixture wird nun zum DMX-Patch hinzugefügt.
5. Wiederholen Sie diesen Vorgang, um weitere Fixtures hinzuzufügen.

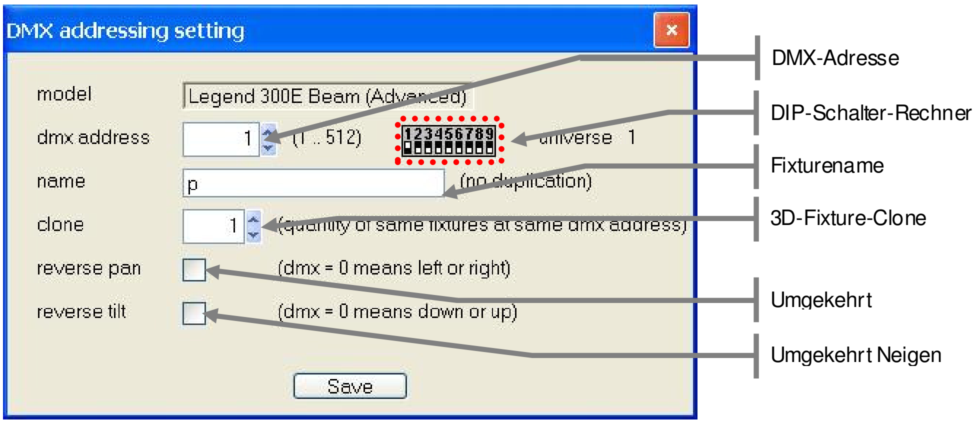
Wenn es ein Fixture gibt, das sich noch nicht auf der Seiten-Registerkarte "Fixture-Einstellung" befindet, dann können Sie über die "Fixtures importieren"-Funktion weitere hinzufügen.

DIP-Schalter-Rechner

Bei Verwendung eines Fixture, das DIP-Schalter verwendet, um die DMX-Adresse zuweisen, schlägt die Software automatisch die DIP-Schalter vor, die für eine bestimmte Adresse erforderlich sind. Wenn Sie beispielsweise die Adresse 100 im Setup-Fenster als die DMX-Adresse eines Fixture eingeben, zeigt die Software folgendes Bild an:



DMX-Adressierung einstellen



Erstellen einer Szene

In der Software **besteht eine Szene aus einem oder mehreren Schritten**. Diese Schritte werden im Editor-Fenster erstellt.

Um Szenen zu erstellen, schauen Sie sich bitte folgendes Beispiel für die Verwendung der LED PAR 64-Tri an. Es handelt sich um ein 3-stufiges Farb-Fadingprogramm von rot, zu grün und dann zu blau. Die gesamte Dauer für die Szene beträgt 9 Sekunden.

1. Öffnen Sie das Editor-Fenster auf dem Control Board.
2. Schalten Sie die DMX-Taste durch einen Tastendruck ein.

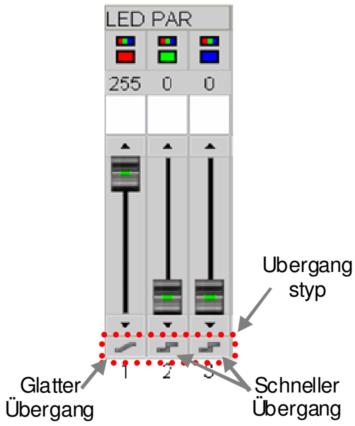
   

   Rot = AUS
   Green = EIN
3. Erstellen Sie mittels der Fader im Faderbereich eine Ansicht mit den Fixtures. In diesem Beispiel stellen wir den roten Kanal auf volle Leistung [255].
4. Ändern Sie den Übergangstyp unter dem roten Fader auf "weich". Dies wird durch Anklicken mit der Maus erledigt.
5. Passen Sie den Namen und die Zeit im Schrittbereich an.
6. Fügen Sie einen neuen Schritt hinzu, indem Sie die entsprechende Schaltfläche im Schrittbereich wählen.
7. Stellen Sie den roten Faderkanal auf [000].
8. Stellen Sie den grünen Faderkanal auf voll [255].
9. Ändern Sie den Übergangstyp unter dem grüner Fader auf "weich".
10. Passen Sie den Namen und die Zeit im Schrittbereich an.
11. Fügen Sie einen neuen Schritt hinzu, indem Sie die entsprechende Schaltfläche im Schrittbereich wählen.
12. Stellen Sie den grünen Kanal auf [000].
13. Stellen Sie den blauen Kanal auf voll [255].
14. Ändern Sie den Übergangstyp unter dem grüner Fader auf "weich".
15. Passen Sie den Namen und die Zeit im Schrittbereich an.
16. Drücken Sie für eine Vorschau auf "Wiedergabe".
17. Speichern Sie die Beleuchtungsszene als "RGB-Farb-Verblassen".

Schrittbereich



Fixture Faders Area



Sie können den RGB-Bereich zum Wählen Ihrer Farbe verwenden.

Es kann am einfachsten zu programmieren sein, wenn die Fixtures angeschlossen sind und in Echtzeit im Editor-Fenster funktionieren.

Das Programmieren ist auch mittels des 3D-Ansicht-Fensters möglich. Schalten Sie die 3D-Ansichttaste für diesen Vorgang ein. Dies kann für die Erstellung von Szenen nützlich sein, während die Live-Ansicht andere Szenen wiedergibt. Dies wird als "Blind-Programmierung" bezeichnet.

Wenn eine Szene namens "Standard" vorhanden ist, erstellt die Funktion "Neue Szene" eine neue Szene mit den Einstellungen der Szene "Standard".

2D-Ansicht

Die 2D-Ansicht ist in das Editor-Fenster integriert. Es ist als ein Werkzeug gedacht, um die Geschwindigkeit der Programmierung durch eine visuelle Palette für Fixture-Layout u. Auswahl zu erhöhen.

Das Layout, die Größe der Fixtures, Hintergrund und Fixturebilder sind Attribute, die schnell und einfach innerhalb der 2D-Ansicht geändert werden können.

Ändern des Layouts

Wenn eine Fixture dem DMX-Patch im Editor-Fenster hinzugefügt wird, wird sie in der 2D-Ansicht angezeigt. Es gibt Standard-Bilder, die für diese Fixtures verwendet werden. Bitte folgen Sie die Anweisungen für diesen Vorgang unten.

1. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Fixture.

2. Während Sie die Maustaste gedrückt halten, ziehen Sie das Fixture an die gewünschte Position.

3. Lassen Sie die Maustaste los.

Die 2D-Ansicht zeigt keine "geklonten" Fixtures. Diese werden nur in der 3D-Ansicht angezeigt.

Ändern der Fixture-Größen

Wenn mehrere Fixtures zum DMX-Patch hinzugefügt werden, kann es schwierig sein, mit ihnen im Layout bei voller Größe zu arbeiten. Es ist möglich, deren Größe auf die Hälfte oder ⅓ zu minimieren. Dies ist eine Einstellung, die alle Fixtures in der 2D-Ansicht beeinflusst. Bitte folgen Sie die Anweisungen für diesen Vorgang unten.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in der 2D-Ansicht auf eine beliebige Position.

2. Bewegen Sie in dem Dropdown-Menü, das erscheint, den Mauszeiger über “Bildgröße".

3. In dem zusätzlichen Dropdown-Menü, das erscheint, nach dem Sie den Mauszeiger über "Bildgröße" halten, gibt es 3 Optionen. Wählen Sie die gewünschte Option und die Änderung ist abgeschlossen.

Ändern des Hintergrunds

Der Hintergrund der 2D-Ansicht kann mit einem benutzerdefinierten JPG-, BMP- oder PNG-Bild geändert werden. Sie können auf Wunsch ein digitales Bild der Bühne aufnehmen und dann die Fixturebilder zum Überlagern an die richtige Stelle verschieben. Mit dieser Option ist das ein sehr schneller Vorgang. Bitte folgen Sie die Anweisungen für diesen Vorgang unten.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in der 2D-Ansicht auf eine beliebige Position.

2. Bewegen Sie im Dropdown-Menü, das erscheint, den Mauszeiger über "Hintergrund ändern".

3. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese Option.

4. Ein Dateibrowserfenster öffnet sich. Verwenden Sie dies, um zum gewünschten Bild zu navigieren und es auszuwählen.

Es gibt in der 3D-Ansicht eine Option, um den Screenshot dieses Fenster s zu verwenden und ihn in der 2D-Ansicht als Hintergrund einzustellen.

Ändern des Fixture-Bilds

Die Fixtures sind auf ein Standardbild eingestellt. Sie können jedoch auf ein anderes Bild eingestellt werden, um das Fixture in der 2D-Ansicht darzustellen. Bitte folgen Sie die Anweisungen für diesen Vorgang unten.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das gewünschte Fixture in der 2D-Ansicht. In der Dropdown-Menü, das erscheint, wird der Fixture-Name zur Bestätigung angezeigt.

2. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf "Fixture-Bild ändern".

3. Ein Dateibrowserfenster öffnet sich. Verwenden Sie dies, um zum gewünschten Bild zu navigieren und es auszuwählen.

Das Format für die Bilder müssen den folgenden Parameter entsprechen: PNG-Datei 128 * 128 Pixel mit Alpha-Kanal transparenter Hintergrund.

Fixtures verbergen

Im Abschnitt 2D-Ansicht des Editor-Fensters ist es möglich, ausgewählte Fixtures zu verstecken. Dies ist nützlich, wenn Sie Fixturebilder ein- oder ausschalten möchten.

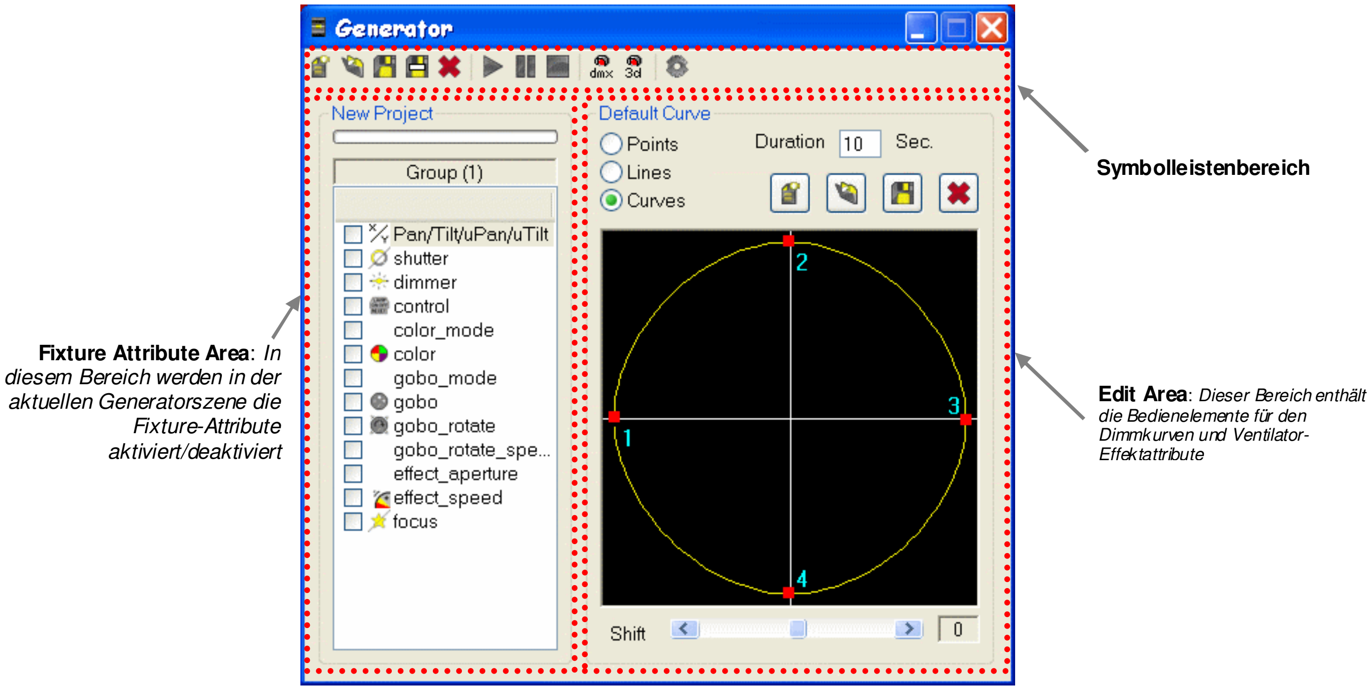
Generator

Das Generator-Fenster wird im Editor-Fenster aufgerufen. Es kann nur innerhalb des Editor-Fensters verwendet werden.

Es ist ratsam, den Abschnitt "Arbeiten mit Gruppen" zu lesen, bevor Sie fortfahren. Viele der folgenden Schritte gehen davon aus, dass Sie mit Gruppen und der Auswahl mit der 2D-Ansicht vertraut sind.

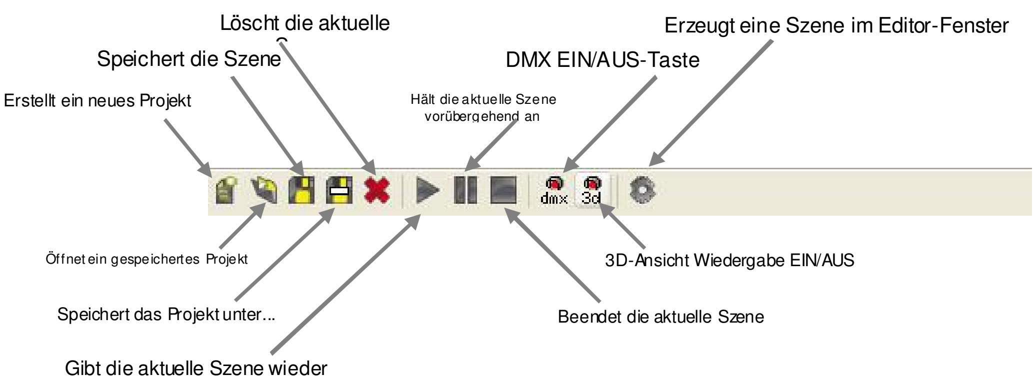


Sobald ein Generator-Projekt erstellt wurde, kann es für einen späteren Zugriff und die Bearbeitung gespeichert werden.



Symbolleistenbereich

„



Erstellen einer Szene mittels Generator

Befolgen Sie die Schritte unten, um zu erfahren, wie man eine einfache Szene mit dem Generator-Fenster erstellt.

1. Öffnen Sie das Editor-Fenster auf dem Control Board.

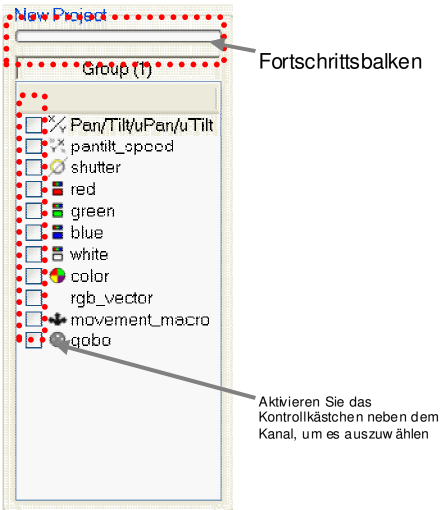
2. Wählen Sie ein oder mehrere Fixtures.

Sobald ein Generator-Projekt erstellt wurde, kann es für einen späteren Zugriff und die Bearbeitung gespeichert werden.

3. Öffnen Sie das Generator-Fenster.



4. Die Fixture-Kanäle der ausgewählten Fixtures werden im "Fixture-Kanalbereich" angezeigt. Wählen Sie den ersten Kanal, der in der aktuellen Szene angepasst werden soll. Dies erfolgt durch das Aktivieren des Kontrollkästchens neben dem Kanalnamen. *Dies muss nicht der Reihe nach erfolgen.*



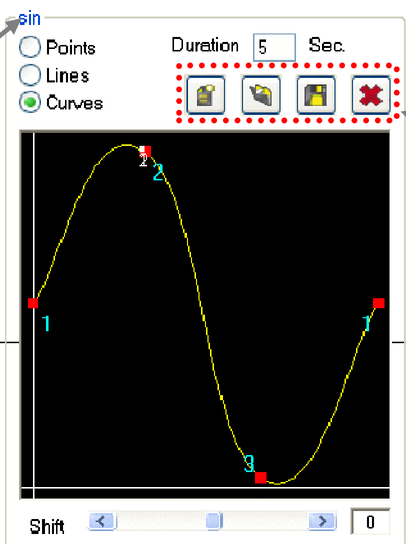
5. Wenn Sie einen Kanal wählen, ändert der "Bearbeitenbereich" den Kanal für diesen speziellen Kanal, abgesehen von den anderen Kanälen in dem Fixture.

   - Es sind voreingestellte "Dimmkurven" verfügbar. Sie können auch benutzerdefinierte Dimmkurven erstellen und diese im Computer speichern.

   - Die Gesamtdauer kann geändert werden, in Sekunden.

   - Es gibt 3 Arten von "Übergängen": Punkte, Linien, Kurven

Zeigt den Namen der aktuell geladene Kurve an (falls vorhanden)



"Neue Kurve", "Kurve laden", "Kurve speichern", "Kurve löschen"

7. Wenn es mehr als ein Fixture ausgewählt wurde, kann die Verzögerungszeit zwischen den Fixtures geändert werden, indem Sie die Shiftleiste verwenden. Die Mitte dieser Leiste hat das gleiche Timing (Wert "0").



Negative oder positive Werte bestimmen, welcher Fixture in der erstellten Szene die erste ist.

8. Weisen Sie dem Kanal die Dauer zu.

9. Gehen Sie zum nächsten Kanal, und befolgen Sie die gleichen Schritte wie oben beschrieben.

10. Es ist jetzt Zeit das Generator-Projekt zu speichern. Dies ist notwendig, damit die Szene im Generator-Fenster geändert wird. *Wenn dieses Generator-Projekt nicht gespeichert wurde, dann kann es nur durch die direkte Änderung der Zeit- und Fader-Werte im Editor-Fenster angepasst werden.*



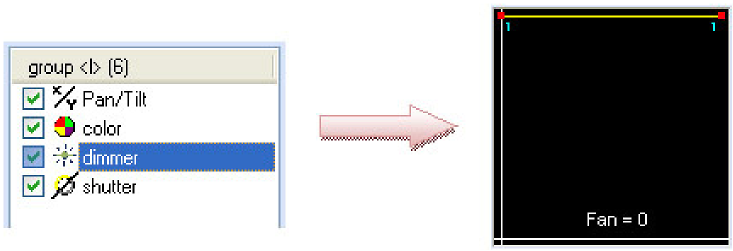
11. Nachdem das Generator-Projekt wie vom Benutzer gewünscht, geändert und gespeichert wurde (falls erforderlich), muss die Szene im Editor-Fenster "erzeugt" werden, bevor sie im Live-Fenster für die Wiedergabe verwendet werden kann. Dies erfolgt durch die Schaltfläche "Erstellen".



12. Nachdem Erstellen der Szene im Schritt oben, wird die Szene zum Editor-Fenster übertragen und zeigt die einzelnen Schritte an, die im Generator-Fenster erstellt wurden. Eine weitere Bearbeitung ist hier möglich, aber nicht notwendig.

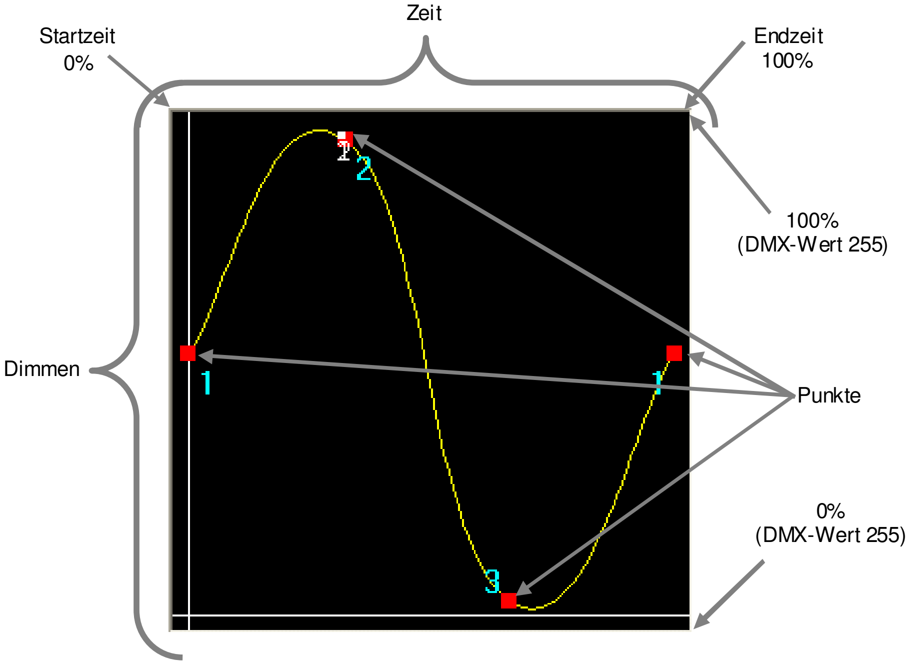
Die Schwenken/Kippen-Kanäle für jedes Fixture werden als ein einzelner Kanal im "Fixture-Kanalbereich" angezeigt. Die Wellenform für Schwenken/Kippen ist ein Oval und wird Schwenken- und Kippen-Kanal gemeinsam geändert, wie sie Koordinaten auf einer Karte waren.

Wenn Sie einen einzelnen Kanal auf einem konstanten Pegel ohne Variationen (wie der Dimmer-Kanal) halten möchten, dann wählen Sie einfach den Dimmer-Kanal und lassen Sie beide 2 Punkte auf dem gleichen Pegel. Fügen Sie KEINEN dritten Punkt hinzu. Für ein Beispiel siehe unten.



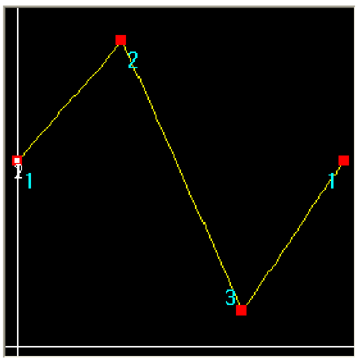
Arbeiten mit "Kurven"

Beim Arbeiten mit einem Fixture-Kanal ist eine grafische Darstellung der Dimmkurve verfügbar, die geändert werden kann. Modifizieren Sie die Kurve mit der Maus.



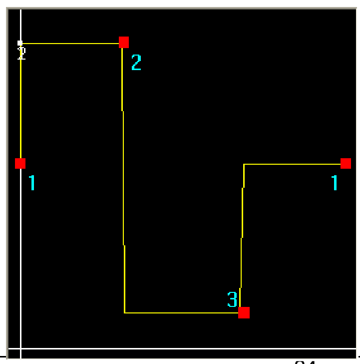
Arbeiten mit "Linien"

Die Wellenform ist in stufenförmig und wird wie unten dargestellt.



Arbeiten mit "Punkten"

Die Wellenform ist rechteckig und wird wie unten dargestellt.



Fixture-Gruppen (Editor-Fenster)

Das Editor-Fenster enthält 512 Steuer-Kanäle und sie sind alle unten im Fenster im Fader-Format angeordnet. Eine Bildlaufleiste wird zum manuellen Navigieren bereitgestellt. Allerdings gibt es eine viel besseres Tool zum schnellen Bewegen im Editor-Fenster. Dies wird Gruppen genannt.

Mit Gruppen können Sie mit einem einzigen Tastendruck von einem Fixture zu einer anderen springen. Dies ist bei der Arbeit mit mehreren Fixtures vorteilhaft. Bitte beachten Sie die nachstehenden Anweisungen für eine weitere Beschreibung, wie Gruppen erstellt werden und mit ihnen gearbeitet wird.

Es ist auch möglich, Fixtures im der 2D-Ansicht des Editor-Fensters auszuwählen.

Die Auswahl von Fixtures im Editor-Fenster

- Es müssen 2 oder mehr Fixtures ausgewählt werden, um auf das Generator-Fenster zugreifen zu können.
- Im 2D-Ansichtsbereich des Editor-Fensters können Fixtures ausgewählt werden.
- Es ist möglich, mehrere Fixtures mit gedrückter **CTRL/APPLE**-Taste auszuwählen.
- Zur Auswahl eines Fixture können Gruppen verwendet werden.

Die Auswahl von Fixtures mittels Gruppen

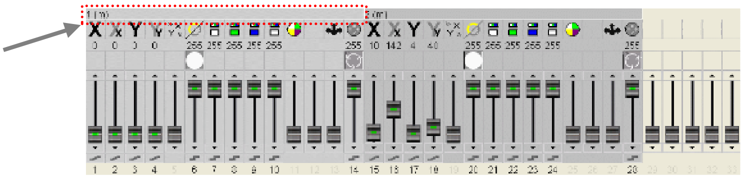
Wenn eine Gruppe erstellt wurde, drücken Sie einfach die Tastenkombination zum Markieren/Auswählen. "Dies funktioniert nur im Editor-Fenster"

Erstellen einer Gruppe

Dies erfolgt im Editor-Fenster. Bitte beachten Sie die folgenden Schritte für diesen Vorgang.

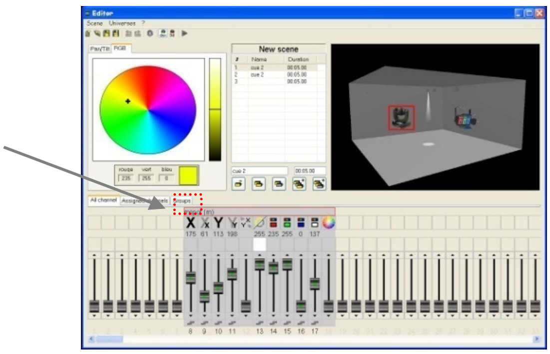
1. Öffnen Sie das Editor-Fenster auf dem Control Board.

2. Scrollen Sie zur Titelleiste eines Fixture. Doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf die Titelleiste. Sie wird in rot markiert, um anzuzeigen, dass sie ausgewählt wurde.



3. Setzen Sie das Markieren weiterer Fixtures auf der gleichen Weise wie oben fort. Durch Gedrückthalten der **CTRL/APPLE**-Taste auf der Tastatur können Sie mehrere Fixtures auszuwählen.

4. Drücken Sie anschließend die Registerkarte **Gruppen**.



5. Klicken Sie im rechten Abschnitt des Fensters mit der rechten Maustaste in den Gruppenbereich, um das Menü aufzurufen. Wählen Sie “ **Add new group**”.

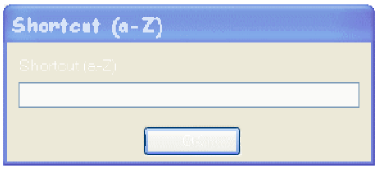


6. Ein Unterfenster öffnet sich. Geben Sie hier einen Namen für die Gruppe ein.



7. Drücken Sie **OK**.

8. Ein weiteres Unterfenster öffnet sich. Geben Sie ein einzelnes Zeichen ein und das ist die Gruppenauswahl-Schnelltaste.



Die verfügbaren Tastenkombinationen sind: a-z, A-Z. Es ist möglich, insgesamt 52 Gruppen zu erstellen.

6. WIEDERGABE

Importieren von Szenen im Live-Buttons-Fenster

In der Software ist die Wiedergabe im Live-Fenster vorgesehen. Zunächst enthält das Live-Fenster keine Szenen. Er ist eine leere Palette, auf der Sie das Fenster je nach den Anforderungen ihrer Show anordnen können.

Mehrere Parameter können im Live-Buttons-Fenster angepasst werden, einschließlich, aber nicht auf Folgende beschränkt: Seitenname, Reihenfolge, Anzahl, Chase-Wiedergabe, Zufalls-Wiedergabe, Solo-Wiedergabe und Szenenreihenfolge, Anzahl, Farbe, Typ, Auslöse-Methode, Schnellüberschreiben

Um Szenen in das Live-Buttons-Fenster zu importieren, befolgen Sie bitte die unten angegebenen Schritte. Wir werden das 3-stufige Verblassen der Farben importieren, das wir im Editor-Abschnitt unter "Erstellen einer Szene" erzeugt haben.

1. Öffnen Sie die Live-Ansicht vom Control Board.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den *Boardauswahlbalken* und wählen Sie "Add Light Scene". ***Siehe Abb. L.a.***
3. Wählen Sie im sich öffnenden Datei-Explorerfenster "RGB-Farbverblassen" und drücken <**Open**>.
4. Die Szene wird nun im Live-Fenster als eine einzelne Schaltfläche angezeigt, die den leeren Platz komplett füllt. ***Siehe Abb. L.c.***
5. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Szene-Schaltfläche und wählen Sie die "Auslösertaste". Das Auslösertaste-Untermenü öffnet sich. ***Siehe Abb. L.b.***
6. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen neben dem Tastaturauslöser.
7. Wählen Sie mit dem Dropdown-Menü <a> als den Tastaturauslöser.
8. Schließen Sie das Fenster zum Speichern.

Wenn im Live-Fenster der Tastaturauslöser auf der Szene-Taste nicht angezeigt wird, müssen Sie diesen mittels der "Display"-Option direkt unter der Titelleiste des Fensters aktivieren.

Wenn Sie diese Szene mit dem Computer-Kalender auslösen müssen, dann können Sie die entsprechenden Einstellungen im Untermenü der Auslösertaste wählen.

Es können gleichzeitig mehrere Szenen ausgewählt und importiert werden, sofern sie sich im gleichen Ordner befinden.

Live-Fenster

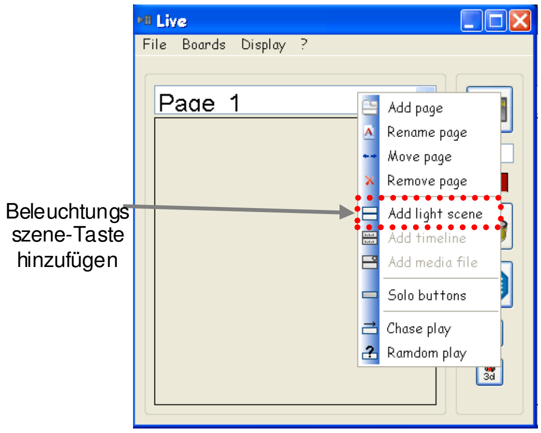


Abb. L.a

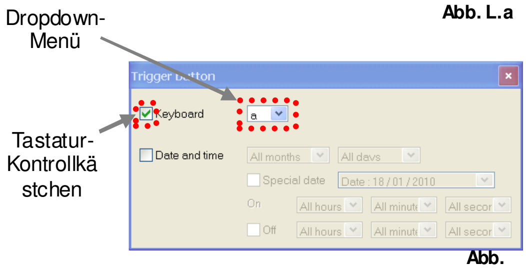


Abb.

(Szene hinzugefügt und den Auslöser auf <a> eingestellt)

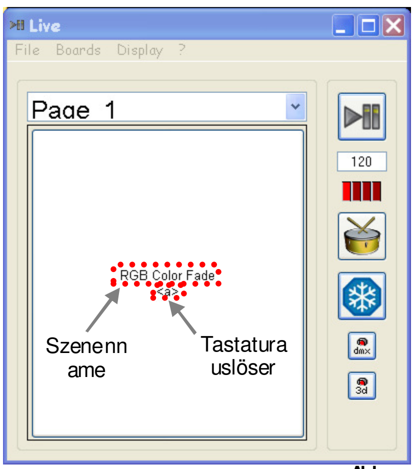


Abb.

Änderungen Szenenwiedergabe

Blitztaste

Im Live-Buttons-Fenster kann es notwendig sein, eine Szene schnell und augenblicklich wiederzugeben. Nebelmaschinen u. Stroboskope sind Beispiele für solche Anforderungen.

Zwar gibt es mehrere Methoden, um diese Aufgabe zu erfüllen. Dies erfolgt durch Verwendung der Blitzfunktion. Bitte beachten Sie die folgenden Schritte zum Ändern der einer Szene mit dieser Funktion.

1. Erstellen Sie eine Szene zur Verwendung in der Editor-Szene.
2. Eine Szene Live-Fenster hinzufügen.
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Szene-Schaltfläche und wählen Sie "Blitztaste". **Siehe Abb. F.a.**
4. Legen Sie eine Tastenkombination für diese Szene-Schaltfläche als <b> an.

Blitztaste

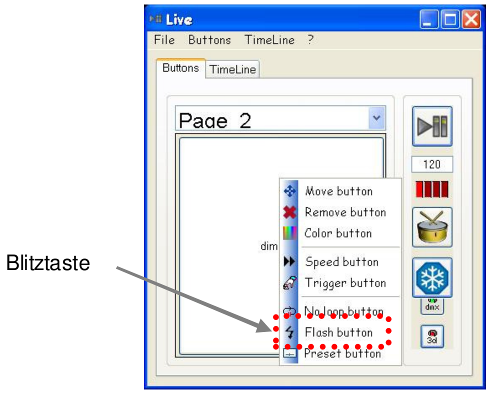


Abb. F.a

Im obigen Szenario wird die Szene ausgelöst, wenn <**b**> gedrückt wird. Und diese Szene wird so lange laufen, wie Sie diese Taste gedrückt halten. In dem Moment, indem Sie diese Taste loslassen, wird die Wiedergabe der Szene beendet. Dies es "vorübergehend".

Voreinstellungstaste

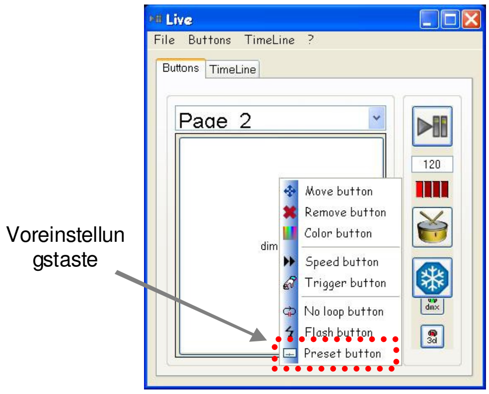


Abb.

Voreinstellungstaste

Mit dieser Funktion können Sie eine Szene nehmen, die mehrere Schritte hat und mit nur einen einzigen Schritt wiedergeben. Dies erfolgt mit dem Menü der rechten Maustaste für einen "Schritt", das nach der Aktivierung dieser Funktion auf eine Szene erscheint.

Für das folgende Beispiel verwenden werden wir die Szene, die dem Editor-Beispiel erstellt wurde: "Erstellen einer Szene". Bitte beachten Sie für diesen Vorgang folgenden Schritte.

1. Fügen Sie der Szene "RGB Farb-Fade" im Live-Buttons-Fenster hinzu.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Szene-Schaltfläche und wählen Sie die "Preset button".**Siehe Abb. T.a.**
3. Sie können nun mit der rechten Maustaste klicken und zu einem bestimmten Schritt in die Szene scrollen, um ihn wieder aufzurufen. Die einzelne Schrittname wird angezeigt, wie er im Editor-Fenster erstellt wurde. Nur der ausgewählte Schritt wird wiedergegeben.

4. Lösen Sie nun die Taste in die gewünschte Methode aus (Tastatur, Zeit und/oder Maus).

Diese zwei Funktionen (Voreinstellungs- und Blitztaste) können kombiniert werden.

Keine Schleife-Taste

Wenn im Live-Buttons-Fenster eine Szene mit einem einzigen Schritt ausgelöst wurde, bleibt sie als statische Ansicht EIN. Wenn allerdings eine Szene mit 2 oder mehreren Schritten ausgelöst wurde, läuft sie in einer Endlosschleife, deren Zeitdauer auf dem Editor-Fenster programmiert wurde.

Es gibt eine Wiedergabe-Modifikation, die verhindert, dass eine Szene in einer Schleife läuft, nachdem die das erste Mal alle Schritte in einer Szene durchlaufen hat. Dies ist die "No loop button". Bitte beachten Sie die folgenden Schritte, um diese Änderung zu aktivieren.

1. Fügen Sie der Szene "RGB Farb-Fade" im Live-Fenster hinzu.

2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Szene-Schaltfläche und wählen Sie "No loop button". Das Menü wird nun nach einem weiteren Klick der rechten Maustaste auf die Szene wie in **Abb. NI.a** angezeigt.

3. Sie können vor oder nach der Aktivierung/Auslösung eine Szene in diesem Menü auswählen. Aber zuerst muss **NO LOOP** ausgewählt werden, bevor diese Option im Rechtsklick-Menü angezeigt wird

4. Nach der Auswahl einer Szene in diesem Menü können Sie die Szene normal wie jede andere Szene auslösen.

Keine Schleife-Taste

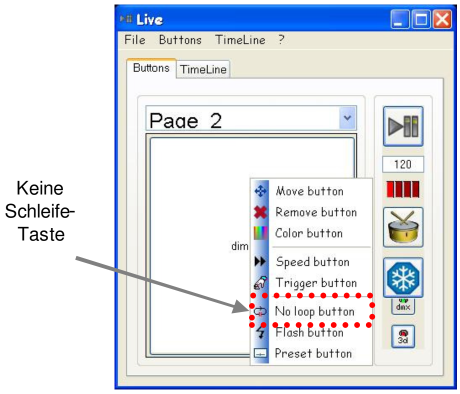


Abb. NI.a

Live-Buttons-Seite Wiedergabeänderungen

Chase-Wiedergabe

Im Live-Buttons-Fenster gibt es eine Seite Wiedergabeänderungen, die für jede Seite einzigartig sind. Chase-Wiedergabe ist eine dieser Änderungen. Es gibt für diese Funktion viele Anwendungsmöglichkeiten. In diesem Beispiel werden wir eine Veränderung der Farben sehen. Bitte beachten Sie die folgenden Schritte für diese Funktion.

1. Erstellen Sie im Editor-Fenster eine Szene für die LED PAR 64-Tri, die folgende Parameter hat:

   a. 3 Sekunden

   b. Weicher Übergang

   c. 1 Schritt

   d. Kanal "rot" auf 100%

2. Erstellen Sie im Editor-Fenster zwei weitere Szenen mit den oben genannten Parametern, nutzen aber grün für eine Szene und dann blau für die andere.

3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Live-Fenster auf die *Boardauswahlleiste*, um eine neue Seite hinzuzufügen.

4. Nennen Sie die neue Seite "Farben". Press **<Save>**.

5. Fügen Sie die 3 Szenen, die mit den oben genannten Schritte erstellt wurden, auf dieser neuen Seite namens "Farben" ein.
6. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den *Boardauswahlleiste* und wählen Sie "Chase-Wiedergabe".

7. Auslösen einer Szene.

Nach dem Auslösen einer Szene (es ist egal, welche Szene ausgelöst wird), wird diese während der gesamten Zeit wiedergegeben. Wenn diese Zeit richtig eingestellt wurde (3 Sek.), dann nach 3 Sekunden zur Wiedergabe der nächsten Szene gewechselt. Dies wird in der angegebenen Reihenfolge fortgesetzt, je nachdem, wie die Szenen auf der Seite angeordnet wurden.

Zufallswiedergabe

Diese Funktion ist identisch zur Chase-Wiedergabe. Der einzige Unterschied ist die Reihenfolge, in der sie wiedergegeben werden. Die Zufallswiedergabe erfolgt nicht sequentiell. Die Szenen-Wiedergabe erfolgt in zufälliger Reihenfolge.

Dies funktioniert nur auf einer einzigen Seite im Live-Buttons-Fenster.

Wählen Sie vor dem Aktivieren dieser Funktion mehrere Szenen, um diese gleichzeitig nach dem Zufallsprinzip wiederzugeben.

Solo-Wiedergabe

Normalerweise sind im Live-Buttons-Fenster gestapelte Szenen. Mit dieser Funktion kann jedoch jede Seite nur eine Szene auf einmal wiedergeben. Auslösen einer zweiten Szene deaktiviert die erste.

Dies funktioniert nur auf einer einzigen Seite im Live-Buttons-Fenster.

Live-Button-Fenster Wiedergabe

Wiedergabe/Pause

Diese Funktion erhöht die Funktionalität des Live-Buttons-Fensters, indem folgende Möglichkeiten hinzugefügt werden Nahtlose Wiedergabe und gleichzeitiges Auslösen mehrerer Szenen.

Wenn Sie diese Funktion auf eine Szene anwenden, die derzeit ausgeführt wird, wird diese sie ausschalten. Wenn Sie diese Funktion auf eine Szene anwenden, die gerade nicht läuft, wird diese sie wieder einschalten.

Diese Funktion ist ein 2-Schritt-Vorgang. Der erste Schritt bereitet die Ausführung vor und der zweite Schritt beendet die Ausführung. Bitte beachten Sie die folgenden Schritte für dieses Verfahren.

1. Drücken Sie <**Wiedergabe/Pause**>. **Siehe Abb. Pp.a.**

2. Wählen Sie eine Szene. Das Symbol wird in der Szene-Taste angezeigt. Diese ist die Vorbereitung. **Siehe Abb. Pp.b.**
3. Drücken Sie <**Wiedergabe/Pause**> ein weiteres Mal. Diese ist die Ausführung.

Diese Funktion kann auf eine unbegrenzte Anzahl von Szenen angewandt werden

Wiedergabe/Pause

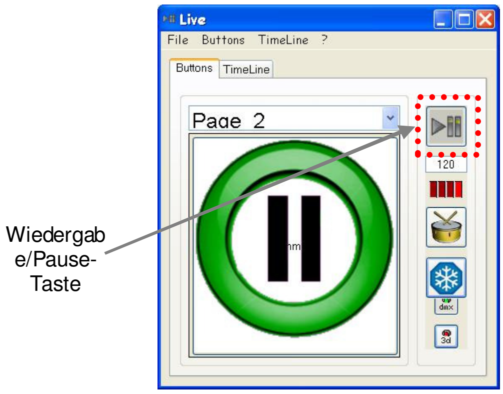


Abb. Pp.a

Vorbereitung

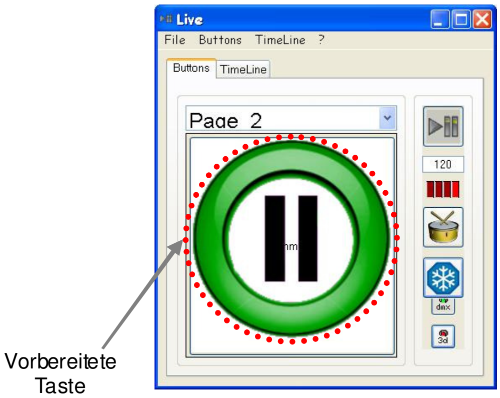


Abb. Pp.b

Geschwindigkeitstaste

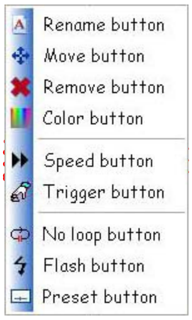
Die Schaltflächen **im Live-buttons**-Fenster bei unterschiedlichen Geschwindigkeiten. Auto BPM, Manual BPM und Manual Speed.

Zum Zugriff auf das **Speed button**-Fenster gehen Sie folgendermaßen vor.

1. Öffnen Sie das **Live-buttons**-Fenster vom **Control Board.**

2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf jede Beleuchtungsszene. Ein Untermenü öffnet sich:

3. Wählen Sie **Speed button**.



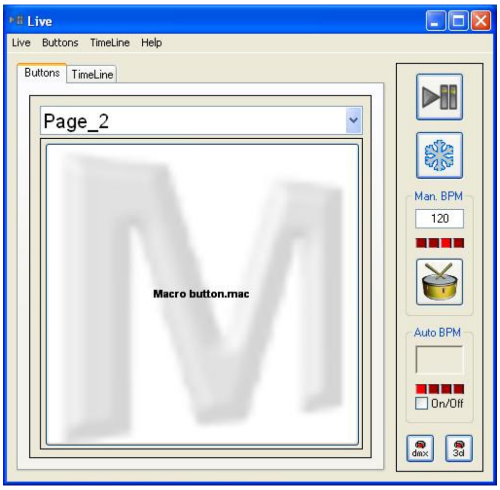
Makrotaste

Mit der Makro-Taste können mehrere Tasten gleichzeitig ein- oder ausgeschaltet werden:
- Schalten Sie alle gewünschten Tasten ein

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Live-Fenster auf die *Boardauswahlleiste*, um die Makro-Schaltfläche hinzuzufügen

- Geben Sie einen Namen für die Makro-Taste ein und drücken Sie "ok".

Anschließend folgt der Tastenzustand der Makro-Taste (Ein/Aus).

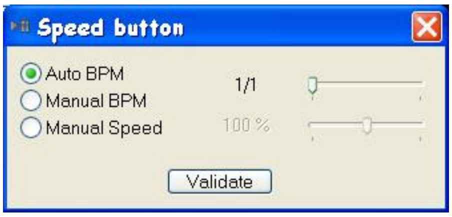


Auslösen mit Musik (Autom. BPM)

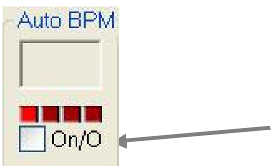
Wenn eine Beleuchtungsszene in diesem Modus läuft, verwendet sie den internen Computer-Mixer, um die **Audio**quelle festzulegen.

Bitte beachten Sie die folgenden Schritte, um auf diese Einstellung zuzugreifen (NUR Windows®!).

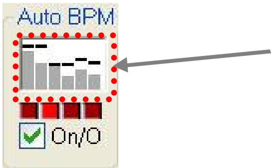
1. Öffnen Sie die Windows®-Systemsteuerung.
2. Wenn die Ansicht nicht bereits unter "Klassische Ansicht" eingestellt wurde, ändern Sie wechseln Sie dazu in diese.
3. Öffnen Sie "Sounds und Audiogeräte".
4. Wählen Sie die Registerkarte Lautstärke.
5. Wählen Sie im Bereich "Gerätelautstärke" die Schaltfläche "Erweitert". Ein neues Fenster öffnet sich und zeigt die Wiedergabe-Mixer an.
6. Wählen Sie im Menü "Optionen" die Option "Eigenschaften".
7. Gehen Sie in dem neuen Fenster in den Bereich "Lautstärke regeln für". Wählen Sie "Aufnahme".
8. Gehen Sie zu den Lautstärkereglern unten im Fenster und aktivieren Sie ein Kontrollkästchen neben den Audio-Eingang, von dem Sie im **Live-buttons**-Fenster auslösen möchten.
9. Drücken Sie <**OK**>.
10. Passen Sie in dem geöffneten "Master-Lautstärke"-Fenster die Eigenschaften für die Lautstärke-Eingang an. Deaktivieren Sie die Stummschaltungsoption. Passen Sie die Balance- und Lautstärke-Einstellungen an.
11. Öffnen Sie das **Live-buttons**-Fenster vom **Control Board**.
12. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Szene-Schaltfläche und wählen Sie die "Speed button".
13. In dem sich öffnenden Fenster die Option "Auto BPM".
14. Drücken Sie <**Validate**>.



15. Schalten Sie auf der rechten Seite des **Live-buttons**-Fensters die "Auto BPM"-Funktion ein, indem Sie das Kontrollkästchen aktivieren.



16. Wenn die Quelle ein Tonsignal sendet, dann sollte das Anzeigefenster ähnlich wie im Bild unten aussehen.



Der Zweck dieser Funktion ist es, den Wechsel der Schritte mit der Musik zu synchronisieren.

Die Empfindlichkeit kann zwischen 1/1 und 1/8 eingestellt werden.

Manuelle BPM

Wird für die Wiedergabe-Geschwindigkeit der Szenen verwendet, indem die BPM manuell eingegeben werden.

Bitte beachten Sie die folgenden Schritte, um diese Einstellung zugreifen.

1. Öffnen Sie das **Live-buttons**-Fenster **vom Control Board**.

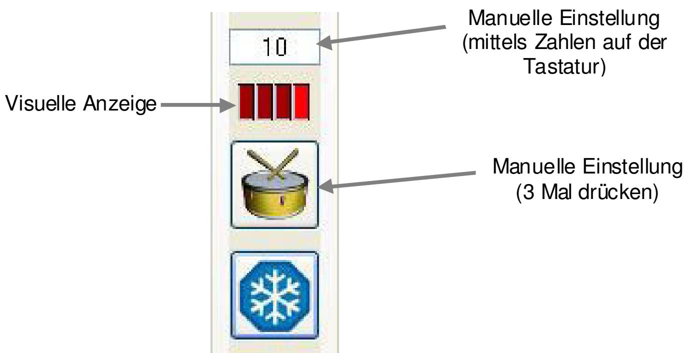
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Szene-Schaltfläche und wählen Sie die "Geschwindigkeitstaste".

3. Wählen Sie in dem erscheinenden Fenster die Option "Manual BPM".

4. Drücken Sie <**Validate**>.



5. Siehe die Abbildung unten für Anweisungen zum Zuweisen des Wertes für die manuellen BPM.



Dies ist eine MANUELLE Einstellung, die NICHT mit einer externen Quelle synchronisiert wird.

BPM beeinflusst die Zeit zum Wechseln zum nächsten Schritt in einer Szene

Verfügbare BPM: 10~500

Manuelle Geschwindigkeit

Dieser Modus bezieht sich auf die manuelle Einstellung der Geschwindigkeit eines Programms. Dieses kann zwischen 25% und 400% eingestellt werden.

Bitte beachten Sie die folgenden Schritte, um diese Einstellung zugreifen.

1. Öffnen Sie das **Live-buttons**-Fenster vom **ControlBoard**.

2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Szene-Schaltfläche und wählen Sie die "Geschwindigkeitstaste".

3. Wählen Sie in dem erscheinenden Fenster die Option "Manual Speed".

4. Halten Sie den Schiebebalken gedrückt und ziehen Sie ihn auf den gewünschten Geschwindigkeitswert.

5. Drücken Sie <**Validate**>.



Einfrieren

Die Freeze-Funktion hält jede aktivierte Szene vorübergehend an und führt den nächsten verfügbaren Schritt nicht aus. Alle Szenen werden am aktuellen Schritt angehalten.

- Zum Aktivieren einmal drücken.
- Zum Deaktivieren ein zweites Mal drücken.

Startup-Eigenschaften

Es sind fünf unterschiedliche Optionen verfügbar, die beim Starten des **Live-Buttons**-Fensters eingestellt werden können.

Diese Einstellungen werden für die zukünftige Verwendung gespeichert, auch nach dem Schließen des Programms.

Das Live-Fenster wird beim Start maximiert

Die normalen Optionen zum Anpassen der Fenstergröße wurden entfernt, einschließlich der Hauptleiste oben

Schaltet DMX beim Öffnen des Live-Fensters automatisch ein

Deaktiviert die Optionen der rechten Maustaste innerhalb des Live-Fensters

Passwort-Schutz des Optionen-Unterfensters im Live-Fenster



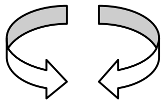
3DView

X- und Y-Betrachtungswinkel

Diese können modifiziert werden. Um diese anzupassen, siehe die folgenden Schritte.

1. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine freie Stelle im 3DView-Fenster.

2. Halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus in die gewünschte Richtung, um den Betrachtungswinkel einstellen. Sie können auch das Mausrad gedrückt halten, um die Betrachtungsposition anzupassen.



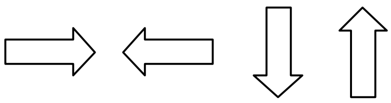
Betrachtungsposition

Diese kann mittels einer Kombination von Maus und Tastatur eingestellt werden. Um diese anzupassen, siehe die folgenden Schritte.

1. Halten Sie <**SHIFT**> auf der Tastatur gedrückt.

2. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine freie Stelle im 3DView-Fenster.

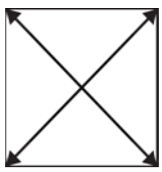
3. Halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus in die gewünschte Richtung, um die Betrachtungsposition anzupassen.



Größe der Bühne

Diese kann innerhalb des 3DView-Fensters eingestellt werden. Dies ist der “Zoom”. Um diese anzupassen, siehe die folgenden Schritte.

1. Sie können auch das Mausrad gedrückt halten und die Maus in die gewünschte Richtung ziehen, um die Betrachtungsposition anzupassen.



Inbetriebnahme

3DView wurde entwickelt, um zusammen mit einem der beiden Fenster verwendet zu werden: **Editor** oder **Live**. Um die Wiedergabe für das 3DView-Fenster zu aktivieren, gibt es auf diesen beiden Fenstern eine Taste. Sie muss mit der grünen Tastenanzeige aktiviert werden, damit jede Wiedergabe in diesem Fenster erfolgt.

Bühneneinstellungs-Unterfenster

3DView verfügt besitzt Parameter, um die Bühne zu ändern. Die Bühne ist in **3DView** als die 6 Wände definiert.

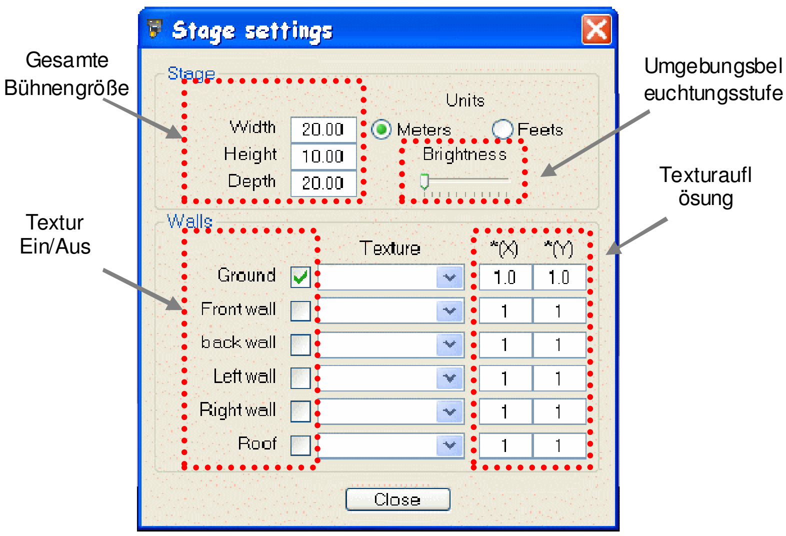
Zu den Parametern, die geändert werden können zählen folgende: Breite, Höhe, Tiefe, Textur, Auflösung der Texturen.

Wand-Texturen

3DView wird mit mehreren benutzerdefinierten Texturen zur Auswahl installiert. Auf diese kann über das Dropdown-Menü in der Textur-Bereich zugegriffen werden. Nach Auswahl einer Textur und Einschalten der Textur, zeigt das **3DView**-Fenster sofort die Textur auf der geeigneten Wand an.

Benutzerdefinierte Texturen müssen die folgenden Parameter bei der Dateiformatierung beachten: PNG, BMP und JPG.

Bühneneinstellungen



Fixture Einstellungs-Unterfenster

Die folgenden Parameter sind für Fixture-Modifikation innerhalb des **3DView**-Fensters verfügbar: Position, Ausrichtung, Skalierung und Farbe. Bitte beachten Sie die folgenden Schritte für den Zugriff auf diese Einstellungen.

1. Öffn en Sie das **3DView**-Fenster.

2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste irgendwo innerhalb des **3DView**-Fensters, um das Menü aufzurufen.

3. Wählen Sie "Fixtures-Einstellungen".

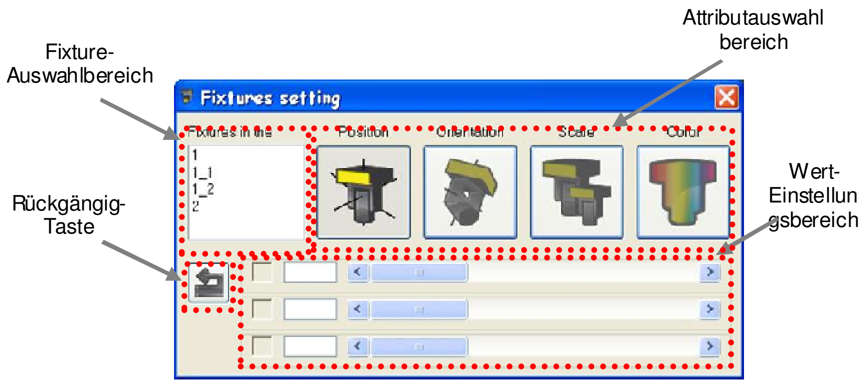
4. Das Fenster öffnet sich.

5. Wählen Sie eine Fixture aus dem "Fixture-Auswahlbereich". Sie wird im **3DView**-Fenster hervorgehoben, so dass die Ergebnisse jeder Änderung sofort angezeigt werden.

6. Wählen Sie einen zu ändernden Kanal aus dem Kanalauswahlbereich.

7. Verwenden Sie zum Anpassen der Einstellungen den "Werteinstellungsbereich". Dies kann durch direkte Eingabe des Wertes mit der Tastatur oder durch manipulieren des Scroll-Werkzeugs mit der Maus erfolgen.





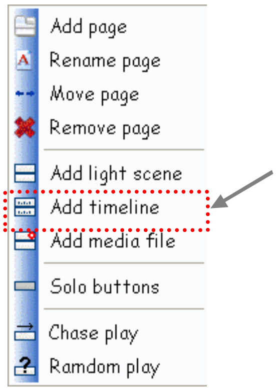
Live-Timeline-Fenster

Auslösen einer Timeline mittels des Live-Fensters

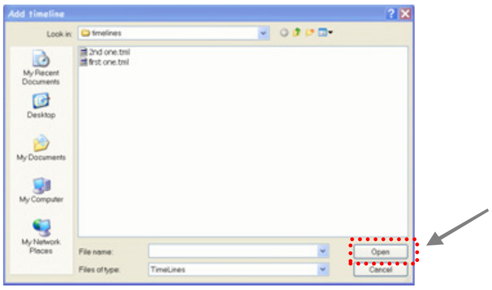
Diese Funktion bietet die Möglichkeit, mehrere Timelines und Auslöser mit den Tasten im Live-Fenster zu speichern.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die *Boardauswahlleiste* im Live-Fenster, um das Untermenü zu öffnen.

2. Wählen Sie mit der linken Maustaste "**Add timeline**".



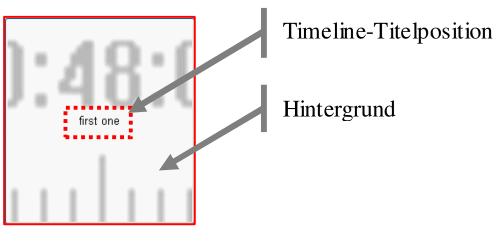
3. Ein Unterfenster öffnet sich. Wählen Sie mit diesem Fenster die entsprechende Timeline.



4. Wählen Sie "**Open**".

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Untermenü-Optionen der Timeline-Tasten, die auf das Live-Fenster beschränkt sind.

Die Timeline-Tasten im Live-Fenster werden mit einem einzigartigen Hintergrund angezeigt, siehe unten.

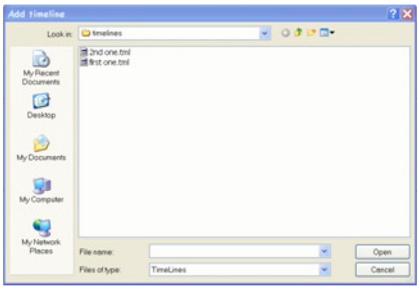


Hinzufügen von Video/Bild-Dateien zur Live-Timeline

Live-Timeline kann zum Auslösen der Wiedergabe von Video- und/oder Bild-Dateien verwendet werden. Dies ist bei der Synchronisierung mit der Lightshow nützlich.

- Für Video-Dateien werden die folgenden Dateiformate unterstützt:
  avi, mpg, mpeg, mov, wmv
- Die folgenden Formate werden für Bilddateien unterstützt:
  bmp, gif, jpg, png

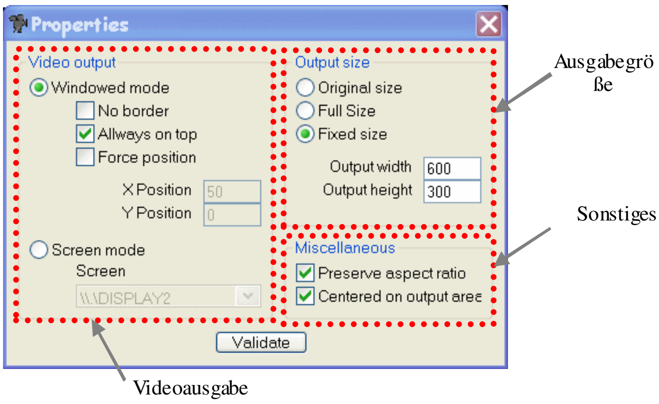
1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste im **Live-Timeline**-Fenster in den Video/Bild-Timelinebereich, um das Untermenü zu öffnen.
2. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf "*Multimediadatei hinzufügen*".
3. Ein Unterfenster öffnet sich. In diesem Fenster können Sie die entsprechende Video/Bild-Datei auswählen.



4. Fügen Sie mit "**Open**" die Datei zur Timeline hinzu.

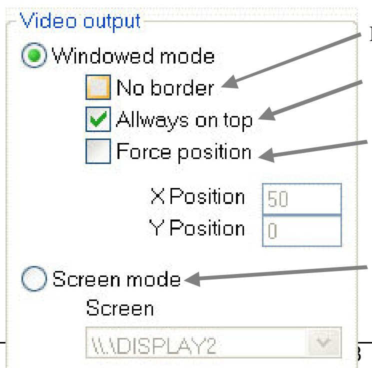
Bildschirmsteuerungs-Eigenschaften

Bildschirmsteuerung ist das Unterfenster, das für die Video- und Bild-Wiedergabe verwendet wird.



Videoausgabe

Dieser Abschnitt enthält Optionen, wo man das Video, sowie den Ort des Videos anzeigt. Sie können auch zwischen einem Fenster-Modus oder einen Vollbild-Modus wählen.



Kein Rahmen: *Entfernt den Fensterrahmen und die Titelleiste*

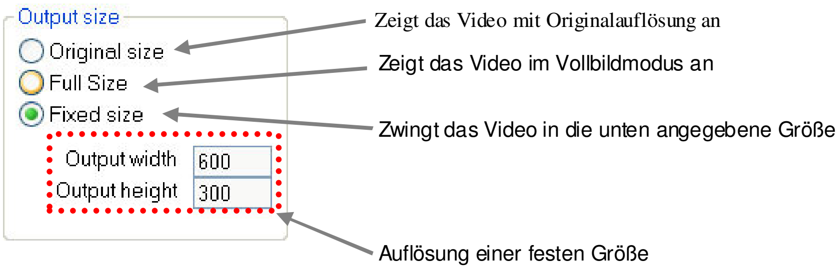
Immer oben: *Erzwingt, dass das Bildschirmsteuerungs-Fenster stets über allen anderen Fenstern im Vordergrund bleibt*

Position erzwingen: *Deaktiviert die manuelle Fensterpositionierung und weist eine Standard-X- und Y-Position zu*

Screen Mode: *Wählt das Display zur Anzeige aus (dieses ist ein Vollbildmodus)*

Ausgabegröße

Dieser Abschnitt enthält Optionen, wie das **Video-Fenster**, sowie die **Größe** des Videos angezeigt werden.

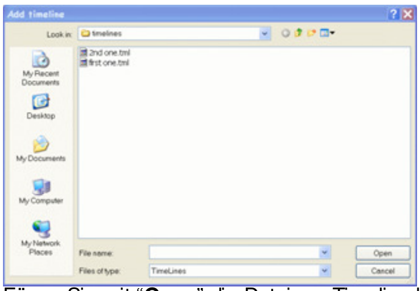


Hinzufügen von Audiodateien zur Live-Timeline

Live-Timeline kann zum Auslösen der Wiedergabe von Audio-Dateien verwendet werden. Dies ist bei der Synchronisierung mit der Lightshow nützlich.

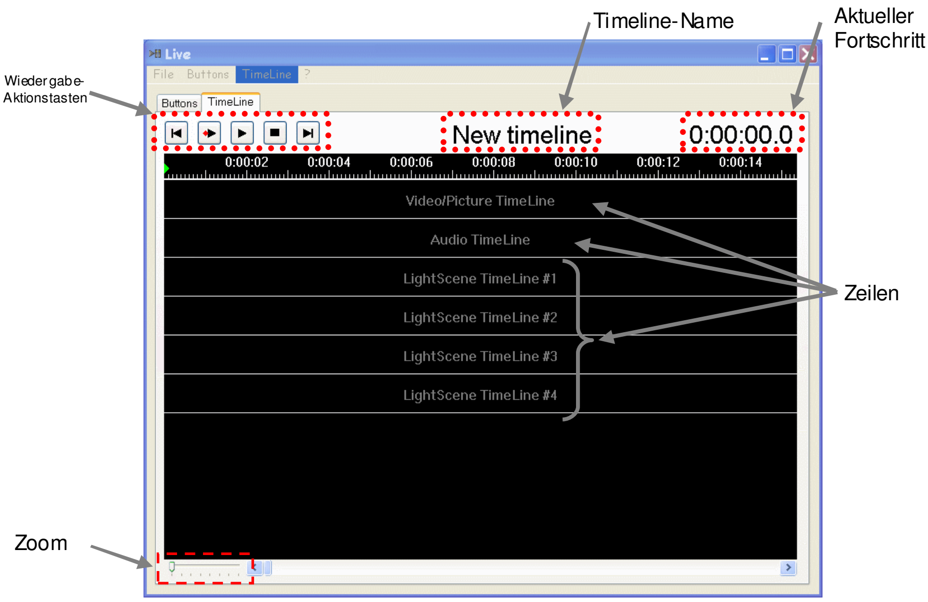
- Die folgenden Dateiformate werden bei Audio-Dateien unterstützt:
  Wav, mp3, ogg, wma

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Dateibereich auf dem Live-Timeline-Fenster, um das Untermenü aufzurufen.
2. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf "***Multimediadatei hinzufügen***".
3. Ein Unterfenster öffnet sich. Wählen Sie mit diesem Fenster die geeignete Audiodatei aus.



4. Fügen Sie mit "**Open**" die Datei zur Timeline hinzu.

Live-Timeline-Übersicht



Mauskürzel in der Live-Timeline

Es gibt im Live-Timeline-Fenster Tastenkombinationen, die beim Zusammenstellen einer Show helfen.

Maus-Funktionen:

1. Doppelklicken Sie auf das "Zeitlineal", um die rote Markierung zu verschieben.

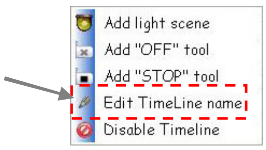
2. Drücken Sie zum Zoomen das Mausrad.

Umbenennen von Zeilen

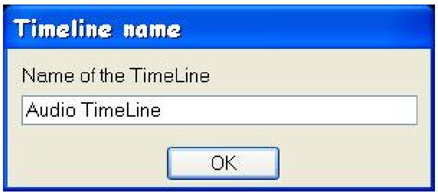
Die Zeilen in **Live-Timeline**-Fenster können geändert werden, um benutzerdefinierte Titel anzuzeigen. Für weitere Einzelheiten, siehe unten. *Die folgenden Schritte setzen voraus, dass das **Live-Timeline**-Fenster bereits geöffnet ist und funktioniert.*

1. Bewegen Sie die Maus über eine der Timelines. Dazu gehören Zeilen mit Video/Bild, Audio und Beleuchtungsszenen.

2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste hier, um das Untermenü aufzurufen.



3. Dadurch wird das Unterfenster “Timelinename" geöffnet. Geben Sie mit der Tastatur einen neuen Namen ein.



4. Beenden Sie den Vorgang mit **OK**.

5.

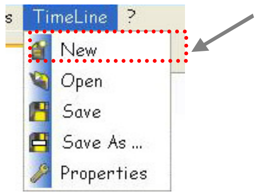
Erstellen einer neuen Timeline

Diese Funktion wird im **Live-Timeline**-Fenster aufgerufen. Es gibt eine zweite Registerkarte, die diesem Fenster aufdeckt.



Bitte beachten Sie die folgenden Schritte für weitere Details über diesen Vorgang.

1. Wählen Sie in der Titelleiste des **Live-Fensters** das Timeline-Dropdown-Menü und Neu.



2. Ein Unterfenster öffnet sich, in dem die grundlegenden Parameter für die neue Timeline folgen, wie Gesamtzeit und die Gesamtanzahl der Beleuchtungsszenenzeilen. Nehmen Sie die notwendigen Anpassungen vor und drücken Sie **OK**.

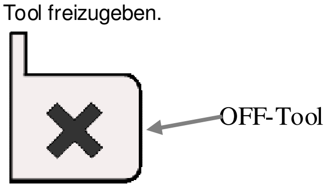
Bis zu 10 Beleuchtungsszenenzeilen können zu einer einzigen Timeline hinzugefügt werden.

3. Die neue Timeline wird ohne dass etwas hinzugefügt wurde, angezeigt. Fügen Sie alle nacheinander Dateien zur Timeline hinzu. *Siehe Abschnitt über "Hinzufügen von Dateien zur Timeline" in den vorangegangenen Abschnitten.*

Verwendung des"OFF"-Tools

In der Timeline ist es möglich, eine Beleuchtungsszene oder Multimedia-Datei an einer einzelnen Zeile zu stoppen, bevor sie abgeschlossen ist. Verwenden Sie für diesen Schritt das "OFF"-Tool.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeile, zu der Sie das "OFF"-Tool hinzufügen möchten. Ein Untermenü öffnet sich:
2. Wählen Sie "**OFF-Tool hinzufügen**".
3. Nachdem das Tool hinzugefügt wurde, kann es durch Halten und Ziehen der linken Maustaste verschoben werden. Lassen Sie anschließend die Maustaste los, um das Tool freizugeben.

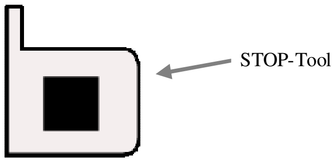


Dies stoppt eine einzige Zeile.

Verwendung des "STOP"-Tools

Die Show wird in der Timeline kontinuierlich wiedergegeben. Um eine Stopp-Position für alle Zeilen zu definieren, steht ein Werkzeug zur Verfügung, das sogenannte "STOP"-Tool. Dies wurde in der aktuellen Timeline hinzugefügt. Verwenden Sie für diesen Schritt das "STOP"-Tool.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeile, zu der Sie das "STOP"-Tool hinzufügen möchten. Ein Untermenü öffnet sich:
2. Wählen Sie "**STOP-Tool hinzufügen**".
3. Nachdem das Tool hinzugefügt wurde, kann es durch Halten und Ziehen der linken Maustaste verschoben werden. Lassen Sie anschließend die Maustaste los, um das Tool freizugeben.

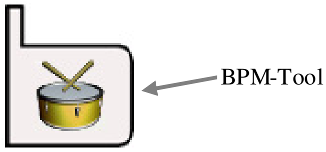


Dies stoppt alle Zeilen.

Verwendung des "BPM"-Tools

Legen Sie mit dem BPM-Tool die "manuellen BPM" auf einen geeigneten Wert fest.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeile (nur Beleuchtungsszenen), zu der Sie das "BPM"-Tool hinzufügen möchten. Ein Untermenü öffnet sich:
2. Wählen Sie "**BPM-Tool hinzufügen**".
3. Nachdem das Tool hinzugefügt wurde, kann es durch Halten und Ziehen der linken Maustaste verschoben werden. Lassen Sie anschließend die Maustaste los, um das Tool freizugeben.



Dies wird die BPM für die ganze Anwendung ändern.

Die Funktion von "Verschieben nach" in der Live-Timeline

In der **Live-Timeline** können die Dateien per Drag u- Drop nicht ausreichend genau positioniert werden. Aus diesem Grund ist eine Option namens "Verschieben nach" verfügbar.

Damit kann ein beliebiges Objekt, einschließlich der OFF- und STOP-Tools, an eine der folgenden Positionen verschoben werden:

- Rote Markierung
- Grüne Markierung
- Bestimmte Zeit

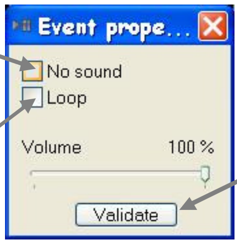
Dateieigenschaften in der Live-Timeline

Bitte beachten Sie die Optionen, die für jede unterschiedliche Dateiart in der Timeline verfügbar sind.

Video/Bild-Timeline

Ton ausschalten Wiedergabe der Datei (Deaktiviert die Lautstärkeregler)

Endlosschleife (Ohne STOP-Tool)

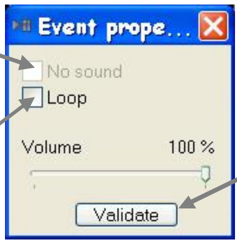


Zum Schließen des Fensters und zum Speichern der Einstellungen drücken

Audio-Timeline

Option nicht verfügbar für Audio-Timeline

Endlosschleife (Ohne STOP-Tool)



Zum Schließen des Fensters und zum Speichern der Einstellungen drücken

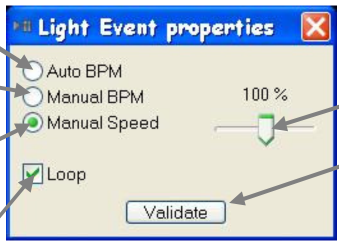
Beleuchtungsszene-Timeline

Autom. Beats pro Minute (Unverändert)

Manuelle Beats pro Minute (verwendet Live-Fenster BPM globale Einstellung)

Manuelle Geschwindigkeit (verwendet den Wiedergabe-Fader rechts)

Endlosschleife (Ohne STOP-Tool) (Standardmäßig aktiviert)



Passt die Wiedergabe-Geschwindigkeit an (NUR manuelle Geschwindigkeit!)

Zum Schließen des Fensters und zum Speichern der Einstellungen drücken

7. UPLOAD-FENSTER

Hochladen von Szenen zu den Interfaces

Einige, aber nicht alle Interfaces haben einen integrierten Speicher und Prozessor. Dies bedeutet, dass sie eines oder mehrere Programme im Standalone-Modus ablaufen lassen können.

Diese Funktion kann für ein automatisches Backup nützlich sein. Oder, wenn kein Computer zur Verfügung steht, um die Beleuchtung zu in Betrieb zu nehmen, aber ein benutzerdefiniertes Programm gewünscht wird, das in ein einfach lernendes Interface programmiert werden soll, dann ist dies eine sehr nützliche Option.

Die Anweisungen für das Hochladen unterschieden sich zwischen den verschiedenen Interfaces. Bitte schlagen Sie in den Anweisungen für Interfaces nach.

D512

1. Klicken Sie im **Control Board** mit der linken Maustaste auf das StandAlone-Symbol.

2. Wählen Sie im Universum-Auswahfenster ein Universum.



3. Doppelklicken Sie in dem Unterfenster, das sich öffnet, mit der linken Maustaste auf den Titel der Szene, die hochgeladen werden soll.

4. Klicken Sie die "Upload standalone data"-Schaltfläche mit der linken Maustaste an.

Um die Szene aus den Interface zu löschen, drücken Sie die "Standalone-Daten löschen"-Taste. Dies verhindert, dass das Interface im Standalone-Modus läuft, wenn sie mit Strom versorgt wird und die Software nicht läuft.

Remote

1. Klicken Sie im **Control Board** mit der linken Maustaste auf das StandAlone-Symbol.

2. Der Universum-Auswahlunterfenster öffnet sich. Wählen Sie das Universum. **Siehe Abb. Us.a.**

3. Der Remote-Upload-Fenster öffnet sich. Das Layout und die Position der Funktionen sind in der Abbildung dargestellt. Wählen Sie die gewünschten Optionen zum Hochladen.
4. Suchen Sie die gewünschte Szene für die erste Schaltfläche im Schaltflächeneinstellbereich. Doppelklicken Sie auf die gewünschte Szene für Taste Nr.1. Die Szene wird auf der linken Seite für Taste Nr. 1 erscheinen. Der markierte Teil wird dann mit der zweiten Taste fortgesetzt.
5. Setzen Sie die Auswahl der Szenen für die entsprechenden Schaltflächen bis zum Ende fort.
6. Nachdem alle Szenen zum Schaltflächeneinstellbereich hinzugefügt wurden, drücken Sie die Taste "**Zum Interface hochladen**", um die Informationen an die Standalone-Speicher des Interface zu senden.

Szenen 11-18 sind mit der EFK™ IR (optional) nur im Standalone-Modus verfügbar.

Aktualisieren der internen Uhr

Die Remote besitzt eine interne Uhr. Diese Uhr wird verwendet, um die Standalone-Szenen auszulösen, die auf Kalender-Auslösung eingestellt wurden.

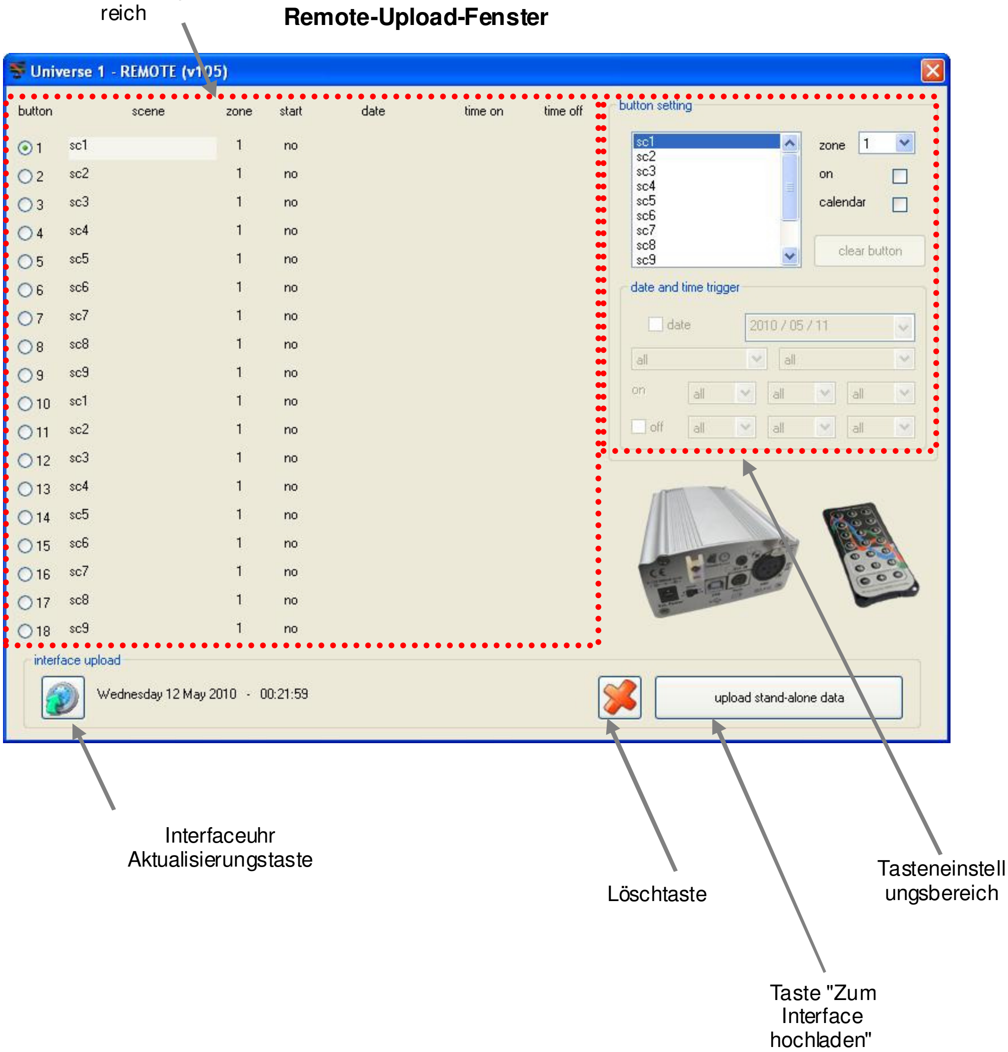
Diese Uhr kann in diesem Fenster aktualisiert werden. Durch Drücken der Taste "**Interfaceuhr aktualisieren**" wird die interne Uhr des Interface auf die aktuelle Zeit des Computers zurückgesetzt.

Universum-Auswahlfenster



Abb.

Remote-Upload-Fenster



8. BACKUP/WIEDERHERSTELLEN

Das Programm verfügt über 2 getrennte Fenster zum Exportieren (Backup) und Importieren (Wiederherstellen) der Shows. Bitte beachten Sie die einzelnen Beschreibungen dieser Fenster weiter unten.

Bei einer einzelnen Installation können mehrere Shows auf einem Computer gespeichert und zwischendurch geändert werden.

Version 6.xx ist nicht kompatibel mit Fixtureprofilen oder Shows, die mit früheren Versionen der Software erstellt wurden. Ein Konverter für Lightshow-Software V5 bis zu Lichtshow-Software V6 steht im Forum (Suchen Sie nach "Auto-Konverter für Showversion 5 auf Version 6") zur Verfügung.

Exportieren

Die Show kann mittels des **Lightshow exportieren-Fensters** gesichert werden. Dieses Fenster wird direkt auf dem Control Board aufgerufen. Bitte beachten Sie die folgenden Schritte für diesen Vorgang.

1. Öffnen Sie das **Lightshow exportieren**-Fenster.



2. Auf diesem Fenster können Sie eine Show nach der anderen sichern.

3. Verwenden Sie den **Ordnerort Auswahlbereich**, um einen Speicherort zum Sichern der Show zu wählen.

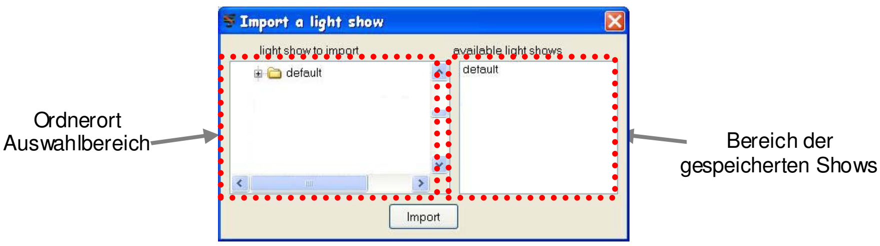
4. Drücken Sie <**Export**>. Es öffnet sich zur Bestätigung einer erfolgreichen Sicherung ein Dialogfenster.



Importieren

Lightshow importieren-Fensters wiederhergestellt werden. Dieses Fenster wird direkt auf dem Control Board aufgerufen. Bitte beachten Sie die folgenden Schritte für diesen Vorgang.

1. Öffnen Sie das **Lightshow importieren**-Fenster.



2. Verwenden Sie den **Ordnerort Auswahlbereich**, um einen Ort zum Importieren der Show zu wählen.

3. Auf diesem Fenster können Sie eine Show nach der anderen importieren. Wählen Sie deshalb die Show, die Sie unter **Bereich der gesicherten Shows** wiederherzustellen möchten

4. Starten Sie die Taste Import. Es öffnet sich zur Bestätigung einer erfolgreichen Wiederherstellung einer Show ein Dialogfenster.



9. TASTENKOMBINATIONEN

Bitte beachten Sie die Einzelheiten zu Tastenkombinationen, die in der Software verfügbar sind.

Setup-Fenster

CTRL / APPLE + N: Neues Profil erstellen
CTRL / APPLE + I: Gespeichertes Profil importieren
CTRL / APPLE + S: Aktuelles Profil speichern
CTRL / APPLE + A: Select all DMX addressing
CTRL / APPLE + SHIFT + A: Auswahl der gesamten DMX-Adressierung von gleichen Modell (aktuell ausgewähltes Modell)
CTRL / APPLE + Q: Setup-Fenster verlassen
TAB: Bedienelement zur Eingabe der min./max. Werte und Ändern der aktuellen Auswahl

Editor-Fenster

CTRL / APPLE + N: Erstellt eine neue Szene
CTRL / APPLE + I: Gespeicherte Szene importieren
CTRL / APPLE + S: Aktuelle Szene speichern
LEERTASTE: Wiedergabe/Stopp
CTRL / APPLE + A, E, O: Wählt alle, gerade, ungerade Fixtures vom aktuell ausgewählten Modell
CTRL / APPLE + -, +: Schritt löschen, hinzufügen
CTRL / APPLE + C, V, I: Schritt kopieren, einfügen, einsetzen
CTRL / APPLE + Q: Setup-Fenster verlassen

Live-Buttons

CTRL / STRG + ENTER: Einfrieren
CTRL / STRG + LEERTASTE: Manuelle BPM (zum Aktivieren 3 mal drücken)
CTRL / APPLE + SHIFT + Alphan. Taste: Schaltet alles aus und startet die gewählte Taste

Live-Timeline

CTRL / APPLE + N: Erstellt neue TimeLine
CTRL / APPLE + O: Öffnet eine gespeicherte TimeLine
CTRL / APPLE + S: Speichert die aktuelle TimeLine
LINKS / RECHTS: Bewegt die grüne Markierung
ENTER: Wiedergabe ab der roten Markierung
LEERTASTE: Wiedergabe/Pause
SEITE AUF-/ABWÄRTS: Horizontal scrollen
HOME / END: Zum Anfang/Ende verschieben
+/-: Ein-/Auszoomen
CTRL / APPLE + X, C, V: Block ausschneiden, kopieren, einfügen

Bildschirmsteuerung (Mediendatei-Player)

CTRL /APPLE + F: Wechselt den Wiedergabemodus zwischen Vollbild- und Fenstermodus

Dieses Handbuch bezieht sich in den Anweisungen in mehreren Abschnitten auf "Klicken mit der rechten Maustaste". Bei Verwendung von Mac OSX entnehmen Sie bitte die Anweisungen zu diesem Vorgehen der Betriebsanleitung der jeweiligen Maschine

10. REMOTE STANDALONE-AUSLÖSEN

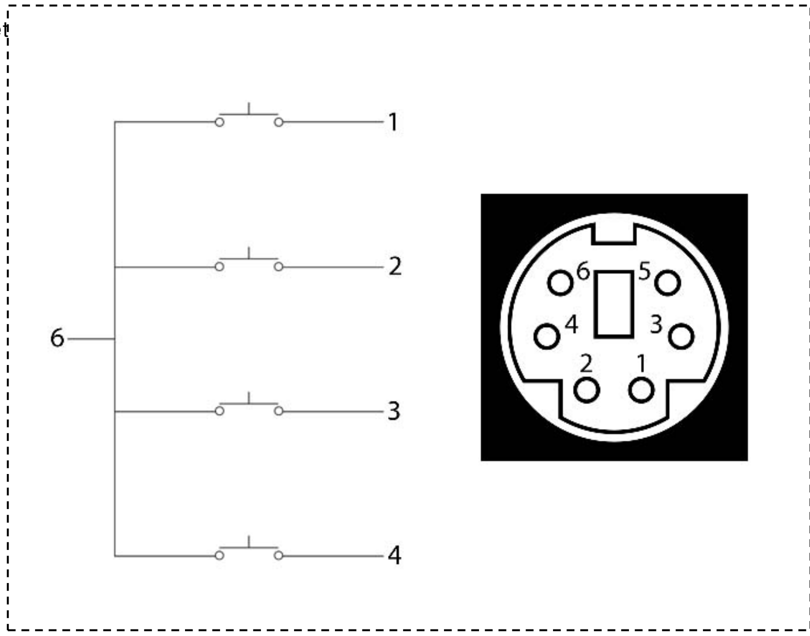
Mini-DIN-Auslösen

Das Remote-Interface verfügt über drahtgebundene Auslösung von bis zu 4 Szenen im Standalone-Betrieb. Auf diese wird sind durch die Mini-DIN-Stecker an dem Interface zugegriffen.

Für die Auslösung wird ein **Erdschluss-Interrupt**-System verwendet. Bitte beachten Sie den Verdrahtungsplan unten.

Pin-1: Live-Szene 1
Pin-2: Live-Szene 2
Pin-3: Live-Szene 3
Pin-4: Live-Szene 4
Pin-5: Nicht verwendet
Pin-6: Masse

Schaltplan



Alle Tasten sind Drucktaster, die normalerweise geöffnet sind.

Diese Methode löst nur die ersten 4 Szenen aus, die in das Interface geladen wurden.

IR (drahtloses) Auslösen

Dieses Interface unterstützt die IR-Auslösung. Bitte beachten Sie für die drahtlose Auslösung die Richtlinien unten.

Die LED-Anzeige auf der Vorderseite des Interface leuchtet auf, um "IR-Daten" anzuzeigen.

Der IR-Sensor befindet sich auf der Vorderseite des Interface. Der IR-Sensor kann jedoch mit Hilfe des IR Ext.-Ports auf der Rückseite des Interface umgesetzt werden.

Das Gerät gibt nur Szenen wieder, NACHDEM diese mit dem Upload-Fenster erfolgreich in das Interface geladen wurden.

Proprietäre EFK® Remote

Das Remote-Interface verfügt über drahtlose Auslösung von bis zu 18 Szenen im Standalone-Betrieb. Auf diese wird über die proprietäre EFK® Remote zugegriffen, siehe unten.

Die Modellnummer für eine Ersatz-Batterie lautet CR2025 (Standard) oder CR2032 (hohe Kapazität).



Inbetriebnahme

Bitte beachten Sie die folgenden Hinweise zur Bedienung.

Die "Normale Geschwindigkeit"-Taste deaktiviert Änderungen der Wiedergabegeschwindigkeit.

Änderungen der Wiedergabegeschwindigkeit wirken sich auf <u>ALLE</u> Programme proportional aus. Es ist <u>NICHT</u> möglich, einzelne Programme zu ändern.

Allgemeine Remote

Eine Alternative zur Verwendung proprietäre EFK® Remote ist oben dargestellt. Das Interface reagiert auf einen Standard Philips ® Universal-Remodecode. Dies funktioniert mit bis zu 10 Szenen.

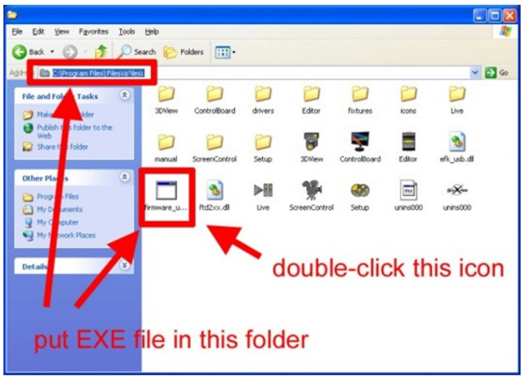
Bitte beachten Sie die Tasten unten, auf welche das Interface reagiert.

Taste 1: Live-Szene 1
Taste 2: Live-Szene 2
Taste 3: Live-Szene 3
…
Taste 8: Live-Szene 8
Taste 9: Live-Szene 9
Taste 0: Live-Szene 10
Taste CH+: Erhöht die Laufgeschwindigkeit
Taste CH-: Verringert die Laufgeschwindigkeit

11. AKTUALISIEREN DER INTERFACE-FIRMWARE

Die D512- und die Remote-Interfaces können die interne Firmware über eine USB-Verbindung aktualisieren. Wenn aus irgendeinem Grund EFK® schriftlich mitgeteilt hat, das dieser Vorgang für Ihr Interface erforderlich ist, dann befolgen Sie bitte die unten angegebenen Schritte.

1. EFK® kann eine ZIP-Datei per E-Mail oder auf sonstige Weise zur Verfügung stellen. Entpacken Sie die ZIP-Datei, um die EXE (ausführbare Datei) zu suchen.
2. Kopieren die ausführbare Datei in den folgenden Ordner: **[C:/Programme/IhreSoftware]**



3. Schließen Sie das Interface an und installieren Sie die erforderlichen Hardware-Treiber.
4. Doppelklicken Sie auf die ausführbare Datei der Firmware-Aktualisierung.
5. Wählen Sie "**press this button to upload firmware xxx**".



6. Stecken Sie das Interface während der nächsten 5 Sekunden nicht ab.
7. Eine Bestätigungsmeldung wird angezeigt, wenn das Hochladen erfolgreich war.

Dieser Firmware Installationsvorgang ist für die Interfaces D512 und Remote identisch.

Sie Machen auf Ihr eigenes Risiko weiter! EFK® ist nicht für Schäden verantwortlich, die durch diesen Vorgang an eines Interface verursacht wurden!

Dieser Vorgang ist nur möglich, wenn Sie einen Windows-Computer verwenden. Die Firmware kann nicht mit einem Mac OSX-Computer aktualisiert werden.

12. TECHNISCHE DATEN

MAXIMALE SZENEN IM STANDALONE-MODUS

Cable .... (N/A)
D512 .... 600 Schritte, 1 Szene
Remote .... 600 Schritte pro Szene, 18 Szenen

THERMISCH

Maximales Raumtemperatur .... 40°C

GEWÄHRLEISTUNG

Gewährleistung .... 2-jährige beschränkte Gewährleistung